闘うパソコンゲームマガジン

昭和62年11月1日発行（毎月1回1日発行）　第5巻　第12号　通巻第36号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1987 11月号 VOL.36 490yen



特別2大付録！

1 ウルティマIV完璧マップ
コンピュータ製・ひと目で攻略！

2 88ユーザー必携ブック
㊙新作情報/由貴の個人データ満載

超新作6連発!!

ド迫力ゲーム
- ソーサリアン
- ハイドライド3
- 抜忍伝説

そろいぶみ！
- ディル・ナ・ノーグ
- ゼリアード
- マイト&マジック

まんが付

最強連載

- 大戦略II
- ウルティマIV
- イース
- サイキックウォー
- うる星やつら ほか

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

抜群のビジュアル機能が



つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 国内実績 No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社(札　幌) 011(251)5531
中部支社(名古屋) 052(262)3611
中国支社(広　島) 082(247)4111

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

魅力の16ビット、88VA。

65,536色の鮮やかな色彩と高速描画を実現。

PC-88VAは、自然画に限りなく近い640×200ドット画面での65,536色同時表示、640×400ドット画面での256色同時表示など多彩なグラフィックモードが選べます。しかも、新開発16ビットCPU、専用LSIにより、高速描画も実現しました。

パソコン画面が収録できるビデオ出力端子を標準装備。

パソコンの表示画面をそのままVTRに収録できるビデオ出力端子の標準装備により、CGや動画を自作ビデオに挿入したり、ゲームの経過をそのまま録画して攻略作戦を練ったりなど、パソコンの楽しさが倍増するとともに創造力もいちだんとかきたてられます。

CPUに16ビットカスタムマイクロプロセッサを搭載。

CPUに新開発16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002(V30/μPD70008AC命令コンパチブル8MHz)を採用しました。また、メインメモリとして512Kバイトの大容量RAMを実装しています。(最大1.5Mバイトまで拡張可・640Kバイトを超える部分はバンクメモリとして使用)

辞書ROM搭載により、さらに充実した日本語処理機能。

辞書ROMによる高速連文節変換を実現した日本語入力フロントプロセッサ(JIS第2水準までの漢字に対応)と日本語対応キーボードにより、高速に日本語入力が行えます。(V3モード)。

簡単にアニメーションが作れる専用ソフトを提供。

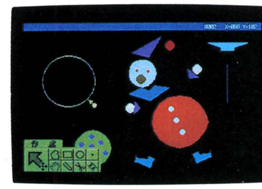
標準装備のマウスを使って簡単にアニメーションが作れる専用ソフトを提供(別売)。たとえば、マウス操作で画面に円を描き、他のスペースに三角形を描くと、パソコンが円から三角形に変化させながら移動する動画を作成してくれます。

PC-8800シリーズの豊富な資産を継承。

PC-88VAは、ベストセラーPC-8800シリーズの最上位機種として、16ビットにグレードアップしながら、最大限の互換性を保持しました。従来の多彩なソフトウェアや周辺機器(ボード類、外付けFDDを除く)が利用できます。

※一部ソフトウェアで動作しないものがあります。

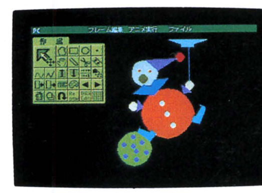
■アニメーション作成手順の例です。



①マウスで原画を作成します。



②図形の動く方向・位置を指定します。



③パソコンが自動的に動きをコントロールします。



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵……………………本体標準価格298,000円
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)

●CPU:16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002(V30/μPD70008AC命令コンパチブル 8MHz)●RAM:メインメモリ512KB(最大1.5MBまで拡張可)●ROM:メイン480KB、辞書288KB(約4万語の辞書、連文節変換)●グラフィック表示:65,536色同時表示(640×200ドット時)、256色同時表示(640×400ドット時)etc.●スプライト表示:サイズ(8×4)~(256×256)ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI:テキスト・スプライトプロセッサ/スーパーグラフィックプロセッサ/論理演算機能付きデュアルポートRAM

マウス標準装備

高なる知的快感。PC-8800シリーズ

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-88VA ・ NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801mkIIMH ・ NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FH

学校のパソコンクラブの皆様へ

PCシリーズのポスターもれなく進呈

クラブ活動や学園祭などで、PCシリーズのポスターを使ってみませんか。ご希望のクラブまたは同好会の方、どうぞお申し込みください。

▶お申し込み方法:送付先ご住所/お名前/電話/クラブ所在の学校名/クラブ会長名/クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。

〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル 日本電気(株)パーソナルコンピュータ販売推進本部「学園パソコンクラブ」係

ご提供ポスター
NECパソコンPCシリーズのポスター数種類

NECパソコンフェア'87

NECが感謝をこめておくるビッグイベント"パソコンフェア"東京・大阪・名古屋の三地区において下記の日程で開催いたします。どうぞご期待ください。

東京	大阪	名古屋
会場 ホテルパシフィック	会場 大阪城ホール	会場 名古屋中小企業振興会館(吹上ホール)
会期 10/29(木)▶30(金)▶31(土)	会期 11/6(金)▶7(土)	会期 12/4(金)▶5(土)

東北支社(仙台) 022(261)5511 東京支社(東京) 03 (456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621 関西支社(大阪) 06 (231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141 九州支社(福岡) 092(271)7700

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く) 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

コンプティーク

CONTENTS

もくじ

1987 11 Nov. Vol.36 発行 角川書店
11月号

COVER

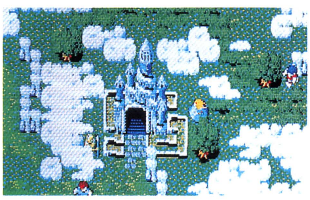
AD／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
スタイリング＆ヘア・メイク／藤野笛羽（Voice）
モデル／うしろ髪ひかれ隊
衣裳／t.b.ワコール

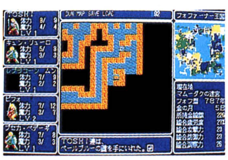
▶今月は久々ににぎやかな撮影になった。何しろ若い娘が3人もいるわけで、かしましくないはずがない。"キャー静香まゆ毛に力入ってるー""アッコ笑顔が地味ー"なんて大騒ぎ。おニャン子は卒業しちゃったけど、うしろ髪は健在。というわけで、177ページには3人の全データが載ってるよー。

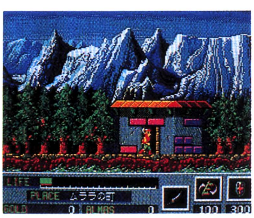




P.34


P.40

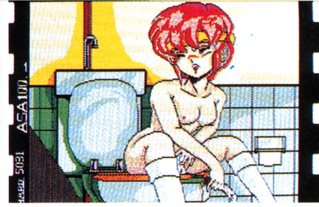

P.44


P.48


P.56

付録




P.147


P.209

今月のカレンダー
●モンスター・カレンダー
「ミノタウロス」
原画／菊池通隆
●うしろ髪ひかれ隊ピンナップ
撮影／岩瀬陽一
スタイリング＆ヘア・メイク
／藤野笛羽(Voice)
衣裳／t.b.ワコール


P.174

コンプティーク11月号についての問い合わせは、
休日を除く月、水、金曜日の午後4～6時の間
03 (221) 9900
で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせはご遠慮ください。もちろんトップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。


●ボードゲームでは、再現しにくかった索敵を完全に再現しました。
●充実したマニュアルは、入門者の方にもわかりやすく書かれています。
●戦闘シーンのグラフィックスや効果音など、コンピュータゲームならではの、AV面も強化しました。
●マップは10種類ありますので、あきることなく楽しめます。
●品切れ店続出!!
お店に並んでない時は、店頭で大きな声で
「TDFありませんか」とたずねてください。
どうしても手に入らない時は、通信販売でも
お取扱いしております。御利用ください。
●X68000 ●PC9801 新発売
「指令長官、たのんだぞ」
「地球の平和? まっかせなさい!!」
圧倒的パワーを見せる怪獣軍団に対し
君は、勝利を納めることができるか。
結果を知るのは、君のマシンだけだ。
機種/PC8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH/FM-7, 77, AV, AV20, AV40/X-1, Turbo
価格/6,800円
(5インチ2D, 3.5インチ2D 1枚組)
PC8801VAでは動作いたしません。
怪獣大戦争
決死の原子炉防衛作戦
T.D.F.
スーパーリアル・シミュレーション ウォー
DATAWEST
データウェスト株式会社
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目21番40号(サンスイビル3F)
TEL.(06)968-1236

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

富士通

いろいろしたい。

パソコンを限られた目的に使うだけではもったいない。いろんな欲求に応えてこそ、いいパソコンなのだから。そこで、高機能がギッシリの“AV”。ソフトも周辺機器もグングン増強中。もっと、もっと楽しみたい+広げてみたいなら、やっぱり“AV”がいい。

FM77AVシリーズ用アニメーションツール
FMファンタビジョンV1.0 新発売!
開発元：株式会社ブロダーバンドジャパン
標準価格¥15,000
FM77AV40/AV20/AV対応

気軽に作曲・演奏したいなら

●FMミュージックエディタIIV1.0(¥20,000)は必携のソフト。五線譜に音符を並べるそんな軽快なイメージでデータを入力。コードとリズムを指定すれば、伴奏がついて自動演奏される。ステレオミュージックボックスや、譜面の印刷にも対応。

●MIDIアダプタになる、MIDI楽器にもなる。FM音源8音のステレオ演奏が可能なステレオミュージックボックス(¥58,000)。

美しいCGを描きたいなら

●26万色発色をサポートするFMグラフィックエディタII V1.0(¥20,000)を使いこなそう。マウスで直線・曲線が描ける。拡大・縮小・移動・複写や、着色も自在。日本語入力モード、400ライン8色をサポート。カラーハードコピー機能もある。

●ビデオコンバータ(¥58,000)があれば、パソコンのスーパーインポーズや特殊効果画像を、簡単にVTR録画できる。



マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40

■FM77AV40本体(キーボード付) 標準価格¥228,000
■カラーCRTテレビ−15SD 標準価格¥138,000(アンテナ工事費別)

パソコン通信を楽しみたいなら

●国内外のデータベースと接続して最新情報をリアルタイムでつかむ、FMテレアクト/DBアクセスV1.0(¥30,000)。画像データ・音声データをパソコン間で転送するFMテレアクト/AV通信V1.0(¥15,000)。どちらもBBSへのアクセスをサポート。

●モデムカード-1200(¥39,800)は本体内蔵タイプで場所をとらない。1200/300bps(全二重)、自動発着信可能の高性能。

どうしたってAVになってしまう

●AV40/20の優れた日本語処理能力をいかすワープロソフトも続々新登場。また、AVシリーズならではのAudio・Visual機能で楽しむ、AV専用ゲームソフトやAV統合ソフト。表計算、グラフ作成などの実用ソフトもどんどん充実している。

●カラー漢字熱転写プリンター10(¥80,000)は、JIS第2水準漢字ROM搭載、24ドット80桁、はがき印字もできる。

だからAV。

FM77AV20 ■FM77AV20−2本体 標準価格 ¥168,000 ■FM77AV20−1本体 標準価格 ¥138,000 ■カラーCRTテレビ−15S 標準価格 ¥108,000

「FMサークル」会員募集中!
FM情報誌の送付をはじめ、FMシリーズのハードとソフトに関する情報サービスや、イベント、セミナーなどのご案内をいたします。
●入会申込書は、お近くの富士通プラザでどうぞ。
詳しいお問い合わせは (5月より住所・電話がかわりました)
〒135 東京都江東区東陽4-1-13 東陽セントラルビル FMサークル事務局
☎(03)615−4739(土・日・祝日を除く9:30〜17:00)

富士通株式会社● 家電量販店販売推進部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211㈹
技術的なお問い合わせは−FMインフォメーションサービス☎(03)646-0816〔お問い合わせ時間〕10:00〜18:00月〜土〔祝日を除く〕富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321
●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392



THE LAST OF 1987――――極上の感動とともに、
ドラゴンスレイヤーシリーズの集大成「ソーサリアン」始動開始!


ドラゴンスレイヤーV
ソーサリアン
究極のR・P・Gがやってくる・・・・・・・・
そして今・・・・・、最期の闘いが始まる
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501代
ドラゴンスレイヤー、ソーサリアンは日本ファルコムの商標です



アニメビデオ化決定!!

提携/角川書店・毎日放送

ザナドゥ



- 主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
- モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
- 208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
- 武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
- かつてないバリエーションをひっさげての登場だ！

機　種	メディア	価　格
PC-8801mkⅡSR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkⅡ	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkⅡSR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801E	8インチ2D	¥7,800
XIC/F/turbo/turboⅡ	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
XI/C/F	カセットテープ(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,600
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM 128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。

ザナドゥ シナリオⅡ



- 質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
- 大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
- 注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
- 好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
- ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます

機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkⅡ専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
XIC/F/turbo	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥5,800

※前作「ザナドゥ」がなくてはプレイできません。

MSX ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!







MSX / MSX2 /2メガROM MEGA ROM RAM8K

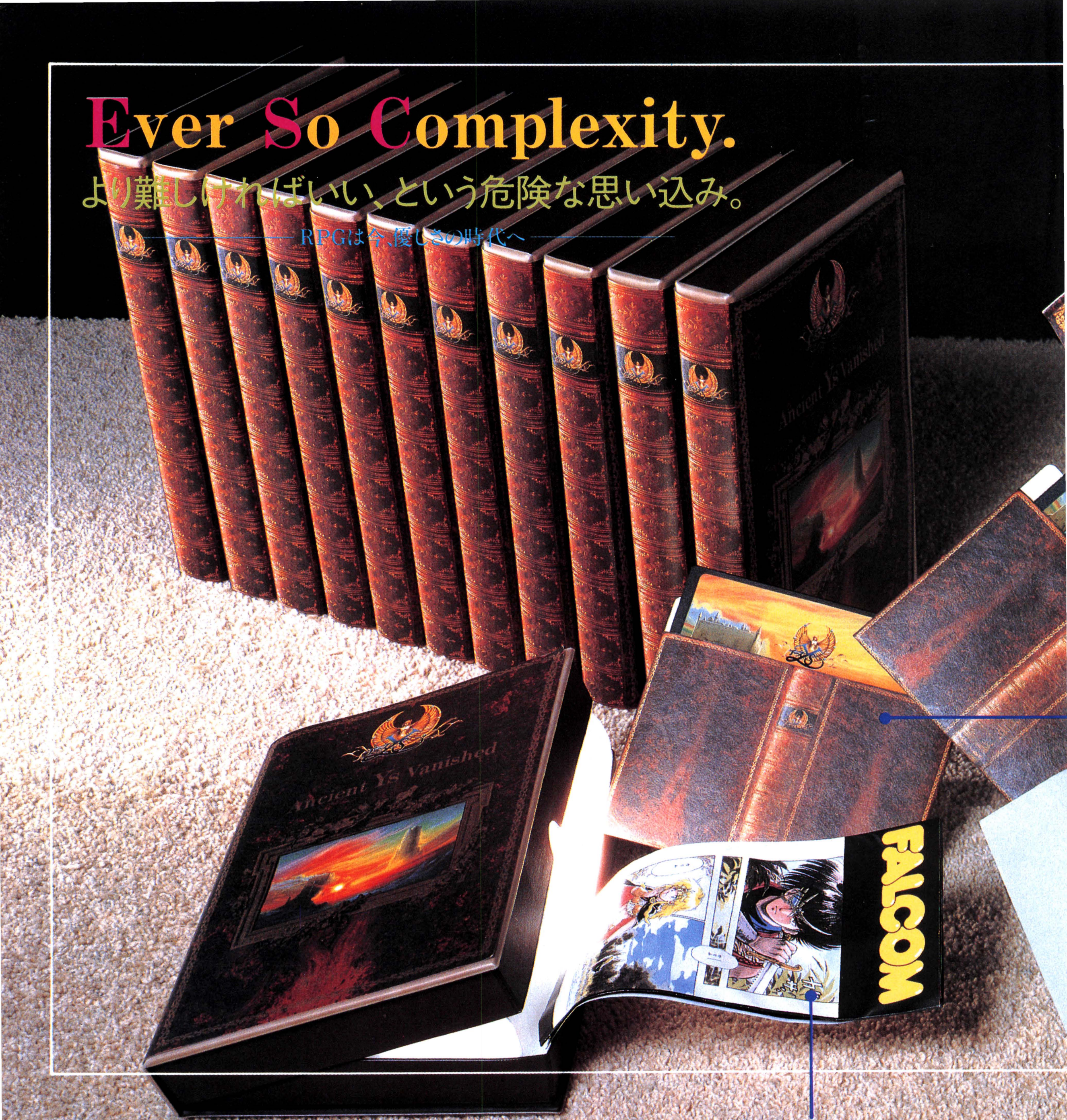
S-RAM BB(バッテリー・バックアップ)機能つき

定価¥7,800

Ever So Complexity.

より難しければいい、という危険な思い込み。

——RPGは今、優しさの時代へ——



簡単に進めてしまうRPGなんてRPGじゃない。難しくてなかなか進めないからこそRPGなんだ——なんだか少しおかしいと思いませんか? 確かにゲーマーたちは、より楽しいゲームを求めています。とはいっても、ただ難しくすればいい、ということではないはずです。

優しいから、初心者ゲーマーでも手軽にプレイできる。かといって、安易な手抜きゲームではない。これこそ、本来忘れられがちのゲームの基本ではなかったでしょうか。そしていま、我々ファルコムは「Ys—イース」を発表しました。

「Ys—イース」では、実に多くの冒険を体験することができます。そのひとつひとつは、必ずしも難しい謎をはらんだものばかりとは限りません。しかし、それらは見えない糸で繋がれ、やがて、大きなひとつの謎として、ゲーマーたちの目の前に立ちはだかることでしょう。まずは、冒険への一歩を踏み出してください。

「Ys—イース」は、ゲーマーを選びません。すべてのゲーマーたちに新鮮で爽やかな感動を残すことでしょう。本当のゲームは、多くのゲーマーに愛される"優しさ"を備えているのです。

■カタログ



これを見ればファルコムの商品がバッチリわかるというとっておきのオマケ。

新発売

FM-7/NEW7　5"2D　第1部 ⎫ 2枚組
FM-77/AV　3.5"2D　第2部 ⎭ ※シングルドライブ可

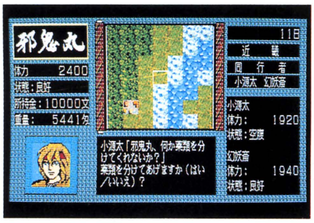
各¥7,800

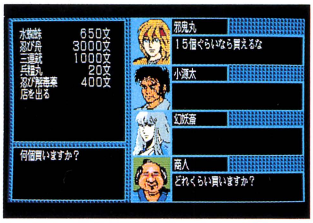


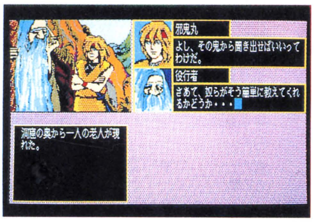
待望のFMシリーズ
10月6日(金)
新発売!!
■マニュアル
読み物としても楽しめるマニュアルはハードカバー装丁の超豪華本(全48ページ)。
Ancient Ys Vanished
■Aディスク(第1部)
シフィ古文書の表紙のイメージでデザインされたご自慢のエンベロープ。
神秘的なオープニング(第1部より)
運命の人サラとの出逢い(第1部より)
不気味な廃坑の入口(第1部より)
ドラゴンとの対決(第1部より)
■Bディスク(第2部)
美しいイラストで、そのままステッカーにしてもカッコいいディスクシール。
ふと心和らむ星空の橋(第2部より)
果てしなく続くダームの塔内(第2部より)
最後のデカキャラとの対決(第2部より)
難関、鏡の部屋(第2部より)
■ライナーノーツ
Liner Notes
ゲーム業界初の試みのライナーノーツはゲーマーの代表、山下章氏の書きおろし。
好評発売中
PC-8801mkII SR以降 / X1/X1turbo 第1部 第2部 2枚組(5"2D) ※シングルドライブ可
PC-9801シリーズ 3.5"2DD/5"2DD/5"2HD
各¥7,800
ファンの強いリクエストに応え
ファルコム・ゲームミュージックが続々とレコード化
11/10発売「ファルコムゲームミュージック」(アルファレコード)
CD¥2,800 LP・カセットテープ 各¥2,200
11/5発売「ミュージックフロムイース」(キングレコード)
CD¥3,000 LP・カセットテープ 各¥2,200
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501代


SUIKODEN
GA夢 ガム
電脳
ADVENTURE
水滸伝
大型冒険活劇
中国が知らない、水滸伝!!
■PC-8801mkII SR TR FR MR FH MH VA, 5"2D(3枚組)■PC-9801シリーズ(除PC-9801)要漢ROM, 256KB)5"2HD(1枚組) 5"2DD(2枚組)■FM-77 AVシリーズ, 3.5"2D(3枚組)■X-1turboシリーズ, 5"2D(3枚組)■FMR-50, 5"2HD(1枚組)■定価各7,800yen
イラスト/陳文光
11月発売!!
プログラマー&
グラフィックデザイナー募集中だ!
GA夢の人材募集は年中無休。来る者は拒まず去る者は追わず(あれっ?)の精神で、即戦力のあなたを求めています。プログラマーはZ80、8086、6502、68000でゲームの作れる方、デザイナーは元絵イラスト、ドットデザイン共にOKという両刀使いの方、待ってます ♡☎03-360-3621担当：勝又、栗山
画面は開発中のものです。
口上：さて、これより本誌面にてお知らせ致しまするは、世界に冠たる中国古典冒険娯楽小説「水滸伝」のはそこんけーむ版、超大型あとべんちゃー「電脳水滸伝」の発売予告でございます 一〇八人の豪傑ともが互いに出会い、梁山泊へと集って参ります物語はつとに世に知られたるところでありますが、この度の「電脳水滸伝」、何と大胆不敵にもまったくのおりじなるすとーりーと化し、その中で一〇八人の頭目達が縦横無尽の大活躍を繰り広げるという始末 四つに分かれたしなりおは途中、主役が次々と変りまして、皆様が操りますその数、計七名に及ぶ次第となりました さらに、本けーむ中の白眉は何と申しましても、中国人画家陳文光氏の手になるぐらふぃっくであります "この場面、水滸伝にはありませんね"等々、こみゅにけーしょんぶれいくだうんと闘いつつ創り上げましたる美麗画面の数々を、どうか心ゆくまで御堪能頂きますよう、まずは口上にて。能書：㊀ぐらふぃっく総数二〇〇以上、㊀迅速な画面表示、㊀あいこん＋こまんどせれくと＋画面さーちの簡単入力㊀まるちえんでぃんぐ、㊀FM音源対応(PC-88、FM-77/AVのみ)等、内容豊富な良質けーむであります この秋の話題独占、超大型あとべんちゃー『電脳水滸伝』は間もなく発売、今しばらくお待ち下さい 謝々再現♥
阮小七、阮小五、阮小二を始めとする十六人はここ華山のふもと貴民の村に来ていた。
水滸伝
当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます 通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい ●口座番号 東京2-190317●加入者名 株ホット・ビィ●金額 代金合計●通信欄(裏面) 氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい)
発売元〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063
資料請求券 コンプ 11











映画や小説では描ききれない，クロスオーバー・ストーリーをパソコンゲームでついに実現!!
まったく異なった3タイプのストーリーが，１つのゲーム上で同時進行する。しかも，その謎はお互いに交差し，君の五感を直撃。
映画を超える興奮と，奇想天外なストーリーの後に待ち受ける二重三重のどんでん返し。
圧倒的支持を得て，噂の抜忍伝説，完成間近!!

- **PC8801SRシリーズ 11月20日発売予定**
  PC8801mkIISR/FR/TR/MR/FH/MH/VA
- **X1シリーズ 12月16日発売予定**
- **PC9801シリーズ 12月16日発売予定**
  5"2D 5枚組　5"2HD 2枚組
  5"2DD 4枚組　3.5"2DD 4枚組　価格 各9,800円
- **FM-7/77, MSX2も開発中!**

株式会社 **ブレイン・グレイ**
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL. 03-499-6943

資料請求券
コンプティーク
11月号



TAKERU ORIGINAL SOFT



リターン・オブ・イシター

ご存知、「ドルアーガの塔」の続編。呪文数65種、ステージ数128、アクションR・P・Gの決定版！

■SPS■PC-8801mkIISR以上

ⓒナムコ

TAKERU価格　¥6,000



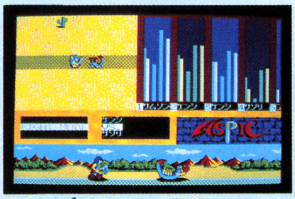
マデリーンX1シリーズついに登場！

シンキング・ラビットのアドベンチャーゲーム「マデリーン」がタケル専用で登場。

■シンキング・ラビット■ PC-8801mkIISR以上 ■X-1/F/G/turbo/II/IIIZ(X-1C/D/X-1外付ドライブを除く)■5″2D版(2枚組)

TAKERU価格　¥3,200

TAKERU ORIGINAL SOFT



アスピック・スペシャル

★バックグラウンドソフト(5″2D)プレゼント実施中。

追加された14枚の大型グラフィック。ステレオタイプFM音源ボードに完全対応。■クリスタルソフト■X-1/C/F/G/turbo/II/III/(X-1を除く)FM音源ボード、ジョイ・カード対応■5″2D版

TAKERU価格　¥4,800

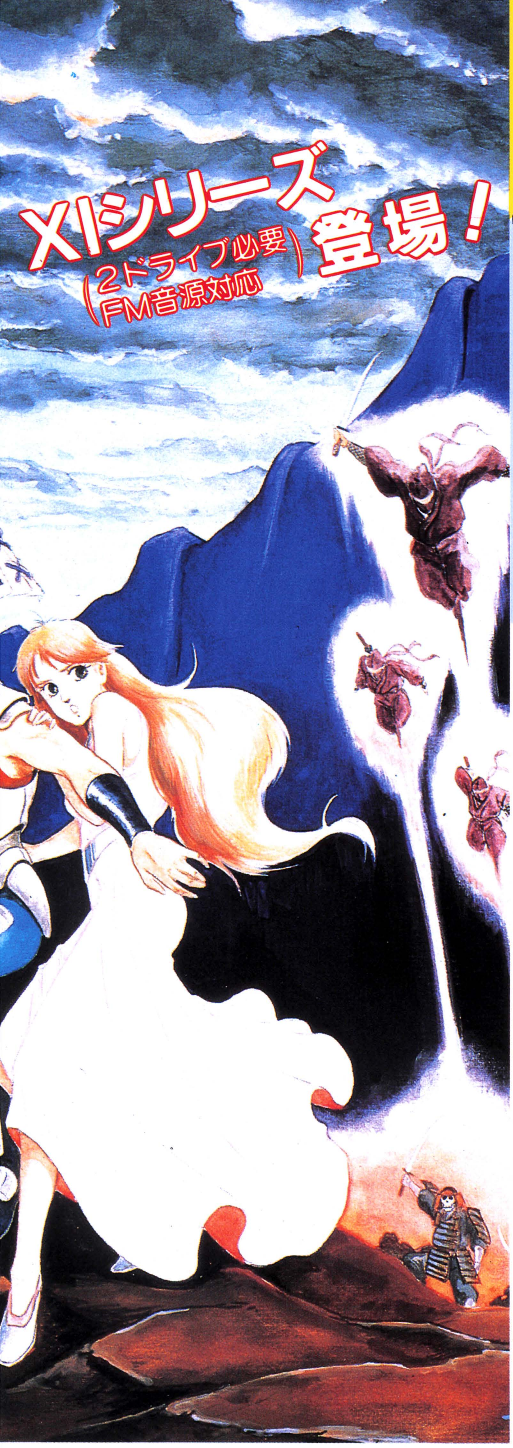


地球防衛軍

太陽系外の侵略者から地球を守るために攻撃宇宙艦のハードとソフトを設計する超論理的SFシミュレーションゲーム。

■アートディング■PC8801SR以降、X1ターボシリーズ■

TAKERU価格¥6,600



速報 タケルが大きく変わります。

新規対応機種／PC-98
パーソナルワープロ、FM77AV他

10月21日、タケルパワー全開！

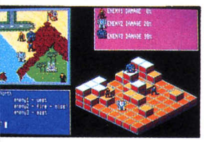
16ビット系ハードを使っているみんなっ、とびっきりの大ニュースがとびこんできたぞ！それは前から要望の高かったタケルの16ビット系ハードへの対応が10月21日ついに実現することになったんだ。スタート時期は各地区によって異なるけど、11月13日までにはすべてのタケルが16ビット系ハードに対応する予定だから楽しみに待っていてくれ！他にもMSX2、パーソナルワープロ、FM77AVにも同時対応するという、まさにビッグなニュースだ。

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	㈱粉又駅前店 2F	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルダ上尾	(0487)73-8711
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	㈱梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-2500
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちぐさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線J&P 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線J&P 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新無線J&P高槻店	(0726)85-1112
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C−ソフト	(078)391-8171
	株式会社パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0883)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電機長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505



TAKERU ORIGINAL SOFT



ジェネシス

戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源対応。

■スクウェア■PC-8801mkII SR/MR/FR/TR/FH/MH■5"2D版

TAKERU価格 ￥4,900

ブラザー工業株式会社（TAKERU事務局☎(052)263-5895）
本社/〒460名古屋市中区大須3-46-15 営業所/名古屋☎(052)251-2894/
東京☎(03)274-6916/大阪☎(06)252-4234

武尊設置店募集中。
詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問いあわせ下さい。

コンプティーク
11 月 号
資料請求券



必見！新作情報！
沈黙の2年を破って、
マニアに送る、
ライブ・アドベンチャーゲーム。
12月いよいよ登場なるか？
館の宝石は、ミステリーへの招待状か！
館に潜む主人とは？
謎の中へさあ出発しよう。
ハートが、ずたずたに
この精神攻撃をいかにかわすか、
自分の力を見極める事が大切。
恐怖に逆上するのは禁なり。
攻撃だけでは、効き目なし。
恐れず、時には、逃げも一案。
生き延びて、謎をさぐること。
まずは、深呼吸……。
ラプラスの魔
■PC8801SR/TR/FR/MR/FH/mH/VA
■ディスク2枚組 ■定価7,800円
Pierre Simon de LAPLACE
1749–1827
ne a Beaumont-en-Ange
Marquis
Astronome, Physicien
et Mathematicien
DIABLE DE LAPLACE
Humming Bird Soft™
㈱エム・エー・シーコンピュータ事業部
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号
自由で気ままなINFORMATION
●月～金曜日のPM1：00～PM6：00まで受付。
なおそれ以外の時間はユーザーテレホンとしてご利用ください。
☎06(315)8255 ●土・日曜日・祝日は休ませていただきます。
振込の際の口座番号は下記の通りです。
郵便振替/No.8-303340 株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
銀行振込/住友銀行梅田新道支店 普通預金No.211843 株式会社エム・エー・シー
●表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルにする許可は一切しておりませんのでご注意ください。
●ゲームのアイデアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも。集まってワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合わせください。
Stac
スタッフ募集中！


(PC88のみ)
超高速アニメーション搭載!!
10月中旬限定発売!!
●リップスティックシリーズ(#1～#5)
#1 ロリータ編
#2 女子学生編
#3 OL編
#4 白衣の天使編
#5 スチュワーデス編
LIPSTICK
リップスティック
今までにこれほど可憐なグラフィックデータ集があったであろうか。
手抜きと妥協を完全に拒絶した美しい画面。1度見た者は2度、2度見た者はずっと見ていたくなる美少女達が総出演。
その上、超高速アニメーションを搭載。
あなたの美少女達への熱い想いを、このソフトでかなえてさしあげます。
リップスティックシリーズは全部で5タイトルあります。各タイトル共限定発売で、定価¥3000です。
●リップスティックシリーズ(#1～#5)
#1 ロリータ編
#2 女子学生編
#3 OL編
#4 白衣の天使編
#5 スチュワーデス編
リップスティックシリーズはこのKISSマークが目印です
通信販売のご案内及び、申し込み方法
●現金書留の場合――商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合――郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。
PC-8801SR/FR/MR/FH/MH
5インチ2D版
PC-9801シリーズ
5インチ2DD、5インチ2HD版
各定価¥3,000
販売・企画・制作
フェアリーテール
Fairytale
東京都文京区千駄木3-50-15 三幸ビル2F
Fhone. 03(200)9834
株式会社ジャスト
JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7
TEL. 03-706-9766(代)


CROSS MEDIA SOFT
SINTAMATORI STORY
愛、涙、そして笑い……
あの「新竹取物語」から2年6ヶ月……　また新たな旅が始まった。
かぐや姫の求めに応じて、勇気ある若者は竜の5色の玉を探す波乱万丈の旅に出る。舞台は、設定の違う変化に富んだ4つの世界。エンディングはプレイヤーの感性によって様々に変化するマルチ・エンディング。ゲームの基本コンセプトは、愛と涙とそして笑い。軽妙な洒落と時代感覚をふんだんに取り入れたギャグ、男心と女心の探求にも迫ってみました。まさにアドベンチャーゲームの最高の面白さをお届けします。シナリオは、「新竹取物語」で彗星のごとく登場した奇才松本貢。
大河アドベンチャーロマン
新玉取物語
しん・たまとりものがたり
①コマンド選択/アイコン操作により入力は極めて簡単
②漢字ロム使用によりメッセージは見やすく、また収録されたメッセージはなんと1133種類
③プレイヤーを華麗なる世界へと誘う極彩色グラフィックは、メイン画面とサブ画面の合計でなんと287枚という膨大さ。
④画面にはアイテム、得点、体力、持ち物などが常時グラフィック表示
⑤収録された魅力溢れる曲はFM音源対応で30曲以上、効果音は50以上で迫力サウンドを提供
⑥登場人物37名、登場動物6匹の豊富なキャラクター達
君の好みは誰だ？ 美少女から老婆まで登場する多彩な女性たち……
発売中！ ●FM-7/NEW7（要漢字ロム、要FM音源） ●FM-77/AV（一部要FM音源）
近日発売 ●PC-8801mkII SR/MR/TR/FR/MH/FH
全てディスク6枚組 ¥10,000
近日発売予定 PC-88VA
タイムスリップ アドベンチャーゲーム
アンジェラ
ANJELA
ドラキュラは実は宇宙人だった！

学園推理アドベンチャー

アドレナリン・コネクション

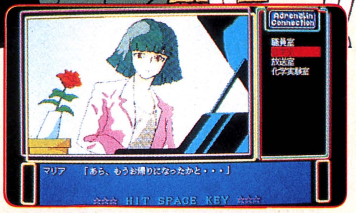


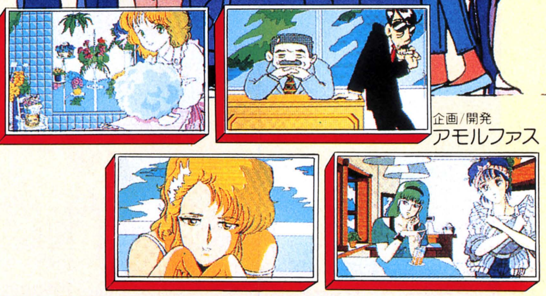
ADRENALIN
CONNECTION

平和な学園に舞い込んだ一通の脅迫状。
校長への復讐を誓う恐ろしい脅迫状の差出人を探す新任教師の素人探偵活動が始まった…。
学園や市街地などを調べるうちに次々と
明らかになっていく複雑な人間関係、甘い罠や誘惑、謎の美人女性教師…。
軽いタッチの青春学園推理アドベンチャーの幕が今開く…

先生!これは事件です…







企画/開発
アモルファス

- コマンド選択の採用によるゲーム進行の円滑化
- 400字詰め原稿用紙100枚以上にのぼる膨大なメッセージ
- 20人以上の魅力溢れる登場人物
- グラフィック画面は人気アニメ番組「まんが日本昔ばなし」などで活躍する「フィルム・マジック・ランタン」の全面指導、協力
- FM音源を駆使したBGMも20曲以上用意

特典 人気アニメ声優「川村万梨阿」のナレーション・カセットがついてるゾ!

発売中	●PC-9801F/VF (5"2DD 2枚組) ●PC-9801M/VM/VX (5"2HD) ●PC-9801UV (3.5"2DD 2枚組)	各¥7,800
近日発売予定	●PC-8801mk II SR/FR/MR/TR/FH/MH ●PC-88VA	全てディスク3枚組 ¥7,800

主人公アンジェラの住むオベリスク星で食料危機が起こり、日増しに死者の数も増えていった。アンジェラの父は、地球という星へ彼らの食料を求めて旅立った。しかし、……父は……。アンジェラも父を探しに3ヶ月後に地球へ旅立つが、地球での時間は60年もたっていた。
アンジェラ(プレイヤー)は、時間と空間の旅人となり、父を求めて長い冒険を始めた…。

1. 高速描画ルーチンにより画面変化は瞬時
2. 場所移動の一部にスムーズな3-D画面の採用
3. ディスク3.5枚分にあたる描画枚数80枚
4. アドベンチャー・ゲームのなかにロール・プレイングゲームの要素と変化に富んだアクション・モードを導入したハイ・ブリッド・ゲーム



企画/開発 くまさんチーム

発売中	●PC-8801mkII SR/FR/TR/MR/FH/MH ●PC-88VA	ディスク2枚組 ¥6,800

●販売 aVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
07 東京都港区北青山3-6-10(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社 コンプティーク 係

●発売 ビクター音楽産業株式会社

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F ビクター音楽産業(株)PS部 TEL.03-423-7901

資料請求券
「アド・玉」
コンプティーク

T&E SOFT 創立5周年記念作品
LINE UP!

5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

T&E SOFTでは、創立5周年を記念しまして、年末から来春にかけて下記の4タイトルをリリース致します。
これらの記念作品は、T&E SOFTが培ってきたプログラム技術、アイデア等を結集した、いわば5年間の集大成といえる作品です。パッケージには、左の創立5周年記念ロゴマークが表示されます。また、これらの記念作品は、素晴らしい5周年記念特典付きで発売を予定しております。さらに飛躍するT&E SOFTにご注目下さい。

SUPER LAYDOCK MISSION STRIKER

さらにS・U・P・E・R!! シューティングも進化する。

X1、X68000で、スーパーレイドック発進!

- ●X1シリーズ…5″2D……年末発売予定
- ●X68000…5″2HD……来春発売予定

SPACE SIMULATION WAR DAIVA ディーヴァ

再び、ディーヴァセンセーション。
ディーヴァ・ストーリー7終章〈カリユガの光輝〉、完全シミュレーション版で登場!

●PC-9801VM以上 5″2HD……………**年末発売予定**

NEW 3-Dゴルフシミュレーション(仮称)

新開発の3-D処理により、驚異のグラフィックスを実現!!
ゴルフファン待望の、
超リアルシミュレーション!

来春登場!

この感動を待っていた!
熱烈な要望に応えて
ハイドライド完結編、遂に登場!!

Active Role Playing Game
HYDLIDE 3
THE SPACE MEMORIES

年末発売決定

●PC-8801mkIISR以上・5″2D 2枚組 ● MSX 専用 MEGA ROM 4メガロム ● MSX2 専用 MEGA ROM 4メガロム

ATTACK '88 in TOKYO 開催のお知らせ

今回のアタックは、〝T&E SOFT創立5周年記念新作発表会″と題して開催します。T&E SOFTが5年間の集大成として今年末から来春にかけて発売するハイドライド3、カリ・ユガの光輝(98版ディーヴァ)、X1スーパーレイドック等がはじめて体験できます。その他、盛り沢山の企画を用意しています。入場は無料です。ぜひともご参加下さい。なお、会場・日時など詳しいことは、当社次号広告等でお知らせしますので、ぜひご覧下さい。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

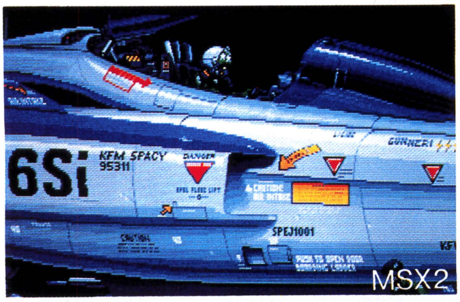
お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

Pixel 3 ピクセル3

MSX2用CG製作ツールボックス

MSX 2 RAM64K/VRAM64K 3.5" 2DD…………**¥6,800**



あのピクセル2がグレイドアップして新登場!

★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター(3モード対応)、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。

★それぞれのエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5(256×212ドット16色)とスクリーンモード8(256×212ドット256色)に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7(512×212ドット16色)にも対応できるようになりました。

★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。

★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。

★バージョンアップのチャンス—!

T&Eソフトでは、ピクセル2をお持ちで2DDのディスク装置を御使用の方にピクセル3へのバージョンアップ・サービスを行います。(ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります。)
ピクセル2のプログラムディスケット(3.5" 1DD)とマニュアルに、バージョンアップ料(送料・手数料込み)2,000円を添えて、住所、氏名、TEL、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、「T&Eソフト ピクセル2 バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。
ピクセル3(3.5" 2DD)と新マニュアルに交換致します。
なお、バージョンアップのお申し込みは、11月1日以降より受付致します。

Active Role Playing Game ハイドライド・II SHINE OF DARKNESS

A.R.P.Gの決定版!

★ハイドライドを遙かにしのぐスケールを持つマップ。
★14種にのぼる魔法が使用可能。
★会話、アイテムの売買、着がえもできます。〔FM(テープ)版は着がえはできません。〕
★マルチウィンドゥ表示。
★MSX版は、T&Eスーパーメガロムカートリッジ(バッテリー付S-RAM内蔵)だから、途中ゲームデータのセーブロードが瞬時にでき、データレコーダー、ディスクドライブは一切不要。また、本体の電源を切っても途中ゲームデータは消えません。RAM8K以上のMSXと、MSX2で作動します。



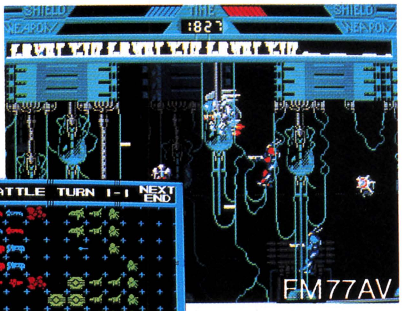
- ●PC-8801/mkII/SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA ……… 5"2D ……………… **¥6,800**
- ●X1F/turbo/II/III/Z ‥ 5"2D ……………… **¥6,800**
- ●FM-7/NEW7 ………… 5"2D ……………… **¥6,800**
  (工人舎のディスク装置では正常に作動しない場合があります)
- ●FM-77/AV/20/40 … 3.5"2D ……………… **¥6,800**
- ●X1/C/F/turbo ……… テープ3本組 ……… **¥4,800**
  (ディスク装置内蔵のX1F/turboでの作動は保証しかねます)
- ●FM-7/NEW7 ………… テープ3本組 ……… **¥4,800**
  (FM-77/AVでの作動は保証しかねます)
- ●MZ-2500/V2(MZ-2000モード) 3.5"2DD … **¥6,800**
- ●MZ-2000/2200 …… 5"2D ……………… **¥6,800**
- ●MSX(RAM8K以上) 1メガロム+S-RAM **¥6,400**

アクティブ・シミュレーション・ウォーとは

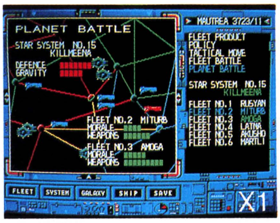
ACTIVE SIMULATION WAR DAIVA ディーヴァ

★シミュレーションウォーゲームをアクション化した、ニュータイプのゲーム。
★2人での同時プレイが可能。
★ストーリーは宇宙を舞台として7つのストーリーから成り、それぞれ7機種(PC-9801Vシリーズは完全シミュレーション版で年末発売予定)に割り当てられ、ディーヴァという一つの壮大なストーリーを形造っています。
★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現しました。したがって、つくりあげた自分の戦力をパスワードの形で持ち出し、他機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。
★アドベンチャーゲームの要素もあり、何度もゲームするうちにストーリーの全ぼうが明らかになってきます。
★ディーヴァは、各機種の持つ機能を十分生かしています。
★STORY7(終章)カリ・ユガの光輝は、ディーヴァの最後を飾るにふさわしい3-Dグラフィックスおよび人工知能(AI)搭載の、本格スペースシミュレーションとなる予定です。

STORY1	ヴリトラの炎	PC-8801mkIISR以上	5"2D・2枚組	¥7,800
STORY2	ドゥルガーの記憶	FM77AV/20/40	5"2D・2枚組	¥7,800
STORY3	ニルヴァーナの試練	X1	5"2D・2枚組	¥7,800
STORY4	アスラの血流	MSX	2メガロム	¥6,800
STORY5	ソーマの杯	MSX2	3.5"2DD	¥7,800
STORY6	ナーサティアの王座	ファミコン(東芝EMIより発売)		¥5,500
STORY7	(終章)カリ・ユガの光輝	PC-9801VM以上	5"2HD	(年末発売予定)



▲惑星戦シーン



▲戦略シーン



▲艦隊戦シーン

T&E SOFT MSX 技術の集大成——!!

度肝を抜く全編50以上の特殊処理とスーパーマップドグラフィックス。



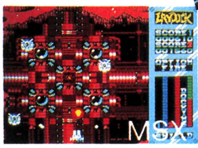
LAYDOCK S・U・P・E・R MISSION STRIKER

これぞ、シューティングの真髄(しんずい)——!

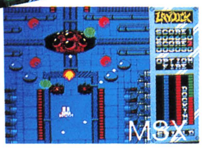
★圧巻! 全14ステージ。MSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。また、随所にアニメーションが挿入されています。
★2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。(1人でもプレイは可能です。)
★オプションウェポンは10種類装備でパワーアップ。
★新たにドッキングエネルギーを採用。ゲーム性が一段とアップ! 合体はドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。
★PSG3音をフルに使ったBGMは16曲。軽快なノリで、プレイヤーの聴覚を刺激します。
★パスワード(14文字)によってデータセーブが可能。
★スーパーレイドック全14ステージをクリアした方には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&Eまでお申し込み下さい。(ただし、お申し込みは1回限りです。)
★なお、X1、X68000スーパーレイドックは、さらにS・U・P・E・Rとなる予定です。

MSX RAM16K以上 2メガロム **¥6,800**





▲E-プラントを攻撃せよ!



▲敵基地内部を破壊せよ!

●MSXマークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.15ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)



T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.15 請求券 コンフ 11月号

87総合カタログ 請求券 コンフ 11月号

CASIO

ゲーム少年はパソコンへ進化する。



ゲームって楽しいよね。やればやるほどコーフンしちゃう。でも、ゲームを自分でつくれるようになるともっとオモシロイよ。カシオのMX-101ならゲームの名人にも、優秀なプログラマーにもなれるんだ。思いきり遊べて、さらにオプションを使えばワープロやパソコン通信もOK。しかもワイヤレスでカッコよく楽しめるよ。さあ、パソコンの時代はすぐそこだ。

「ゲームもパソコンも、これ一台！」 ¥19,800（本体）

MSX パーソナルコンピュータ MX-101

●MX-101はRAM容量16KB。別売の拡張ボックスや増設RAMカートリッジを合体すれば、最大64KBまで能力アップ。●MSXだから、ゲームソフトもいっぱい！思わず目移りするほど!! ●MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。●資料のご請求は、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）をお書きの上、〒163東京都新宿区西新宿2-6（新宿住友ビル）カシオ計算機㈱CP-D係へ。

新しい才能が新しいコミックを創造する

新人コミック作家

オーディション

大募集

オーディション通過作家には、活躍の舞台を提供!! いつも新鮮な『コンプティーク』で、新しいコミック作りに挑戦しよう!!

●応募のきまり

◎資格　プロ・アマ／年齢／男女の制限はありません。

◎内容　中学生以上を対象とし、読者のイマジネーションと知的好奇心を刺激する、新しい感覚あふれる未発表未投稿のオリジナル作品であること。

◎枚数　①ストーリーまんがは25ページ以上60ページまで。
②16ページ以内のショートコミックは２編以上で応募のこと。
③４コマ等コマまんがは10本以上で応募のこと。
④ひとりでなん編応募してもかまいません。(掲載に際して分載することもあります。)

◎寸法　180ミリ×264ミリ(下図参照)

◎描方　Ｂ４サイズの画用紙かケント紙に黒インクか墨汁で描いてください（ネームは鉛筆書き)。

◎注意　画稿の第１ページ裏に次の事項を書くこと。
①住所／氏名／年齢／ペンネーム／職業／電話番号（連絡先）／略歴
②商業誌に発表したことのある人は、その誌名・月号・作品名・発表点数

いいものはいい！入賞無制限！

◎入賞・掲載作品には賞金50万円

◎最終選考に残った作品にはポイント（絵柄＋ストーリー＋キャラクター＋構図＋センスの５項目各５満点）×2000円の努力賞＋記念品

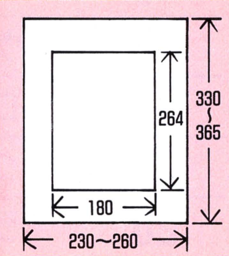
◎以後、入賞作家には活躍の誌面を積極的に提供していきます。
（原作部門の賞金／応募要項は、まんが部門に準じます）

応募方法

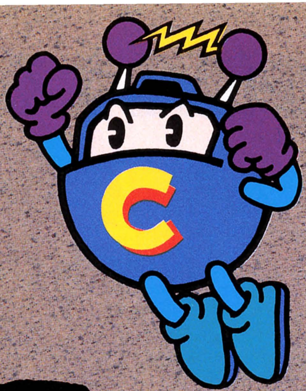
①郵送の場合　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷ＫＴビル4F コンプティーク編集部 新人オーディション係
（包みの上に「応募原稿在中」と朱書のこと）

②持参の場合　03-221-9851「コンプティーク」編集部企画室に電話連絡の上、来社ください。

締切 昭和62年11月30日必着







READERS' SOFT

今月は『イース』の圧倒的な勝利なのであるっ!!

ヤッホー！ 今月はおハガキがなんと5000通以上もきちゃったんで、得票数がドバッと入ったゾォ。(原因はわかってるんだ。9月号の夏休みプレゼントが目当てだったんだろー、みんなっ！)

ま、その中でもダントツで票を集めたのは、やっぱり『イース』だったね。2位以下に大きく差をつけてしまったけど、夏休み中に買ったんだ、って人がけっこういるんじゃないのかな。コンプティークの裏マニュアルも役にたったでしょ？ 終わっちゃった人も感想とか聞かせてね♡

それから、今月のもうひとつの注目株、『ウルティマⅣ』。発売当初売り切れが続いたっていうだけあって、いきなり4位に入ってきちゃったよ。ケーコはこれ、アップル版でちょっとやったんだけど、気球がどーしても手に入らなくてとまったまんまです（アホですねえ）。でも、今度は裏マニュアルもあることだし、日本語版で再チャレンジするつもりなのさ。みんな、『ウルティマⅣ』情報をケーコに教えてやってちょーだいね♡

さて、きみのお気に入りソフトは今月何位になったかな？ 来月も応援よろしくたのむよっ!!

↑(赤)急上昇 ↑(青)上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名
1	1	イース	日本ファルコム
↑(青) 2	3	三国志	光　栄
↑(青) 3	4	ウィザードリィ	アスキー
↑(赤) 4	—	ウルティマⅣ	ポニー
5	5	ザナドゥ	日本ファルコム
↑(青) 6	9	ザナドゥ シナリオⅡ	日本ファルコム
7	6	ディーヴァ	T&Eソフト
↑(青) 8	10	信長の野望・全国版	光　栄
↑(青) 9	12	ジーザス	エニックス
↑(青) 10	14	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ
11	7	大戦略	システムソフト
12	8	大戦略Ⅱ	システムソフト
13	13	ガンダーラ	エニックス
14	11	サイキックウォー	工画堂スタジオ
15	2	ドラゴンクエストⅡ	エニックス
↑(赤) 16	—	女神転生	日本テレネット
17	—	ウィザードリィ シナリオ2	アスキー
18	—	ロマンシア	日本ファルコム
19	19	グラディウス	コナミ
20	—	ラプラスの魔	ハミングバード

読者が選ぶ TOP 20

おハガキがどっさりきちゃって、集計がとってもタイヘンだったんだぞォーっ!!

種類	総得票数	得票数
ロールプレイング	958	818
ウォー・シミュレーション	1105	391
ロールプレイング	1052	338
ロールプレイング	334	334
ロールプレイング	925	256
ロールプレイング	1080	187
ウォー・シミュレーション	885	151
ウォー・シミュレーション	505	140
アドベンチャー	286	135
シミュレーション	231	127
ウォー・シミュレーション	497	118
ウォー・シミュレーション	277	115
ロールプレイング	183	110
ロールプレイング	151	109
ロールプレイング	900	98
アクション	65	65
ロールプレイング	309	60
アドベンチャー	546	59
アクション	175	55
ロールプレイング	52	52

READERS' GAME TALK

●ぼくは毛利で全国で統一したぞ。かかった年月は13年。友達はぼくのことをばけものあつかいしている。

広島県・高橋　徹

●このまえ『三国志』長生きコンテストをやったら、糜芳(びほう)が100とン才まで生きた。しかし、かまを持ったババァに殺されてしまい、記録はそこで止まってしまった。もっともっと生きてほしかった。うるうる……。

鳥取県・中井　翔

●オレと友人のSは88ユーザーのため『大戦略II』がやれず、暗い日々を送っていた。ある日Sの家に行くと、犬が多数の蚊にたかられていた。それを見たSは「輸送機を攻撃中のミグ-21を発見。イーグルはただちに発進せよ。」とさけび走っていった。足をつき出し蚊が止まるのを待っている姿はかなりマヌケだった。(ちなみに9機撃墜、3カ所被弾)

神奈川県・金村幸司

●FM版発売延期にもめげず、ようやく買った『ウルティマⅣ』。やってみてその内容の大きさに驚いた。いま、ワタシの目は「アンク」になっている……。そんなわけないか!

静岡県・鈴木正邦

●『ウルティマⅣ』の情報を見て、宝箱を盗るのは悪いことだと知り、4回めのやり直しをするはめになった。でも、そのかわりパーティが7人になったよ、どうもありがとう。

東京都・鈴木博貴

●『メタルギア』に感動〜ッ!　2週間で解かせてもらったじぇい!!　映画を見てるようなストーリだねっ、コナミはホントにす・ご・い!!

新潟県・薄田知幸

●『イース』買ってから3日で終わっちゃったよー。でも、すごくおもしろかった。BGMがよくてオープニングなんか、最初30分ぐらいずーっと聞いてたもんね。ファルコムさん、はやく続編出してくれーっ!!

千葉県・黒沢敏文

●『サイキックウォー』のイラストについているキャプションはすごい!ターボガンには電話やトイレ、洗面器、さらにはテレビやシャワーまでついている。MOMOKO6は完全に洗たく機だし、おもいっきり遊んでるだろっ!

大阪府・伊賀　弘

コンプティークでは、以下のような機種を対象にし、また表記を略して使用しています

PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/VM/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH/VA)
PC8801SRシリーズ(PC8801mkIISR/FR/MR/FH/MH/VA)
PC8001シリーズ(PC8001/mkIISR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV20/40)
FM77シリーズ(FM77/AV20/40)
X1シリーズ(X1/C/D/turbo/II/III)
MZ2500
MSX
MSX2

応募方法

編集後記のところにあるアンケートハガキに、キミの好きなソフトを1本だけ書いて送ってください。このコーナーへのご意見やGAME TALKもいっしょに書いておいてくれると、とってもうれしいな♡

有効得票数：5200人

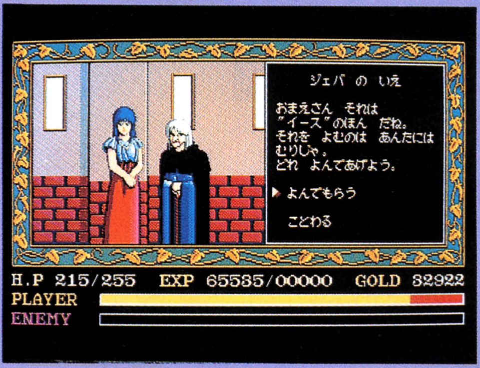
アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

今月のトップ5 PICK UP5

TOP1 イース

やーっぱり、今月も1位は『イース』なのであった。裏マニュアル（9月号）の反響も、ものすごくって、なかには「せっかく買ったのにカンジンの『イース』の裏㋮がついてないゾォ！』というかわいそうな人もいたみたいです。『イース』が人気あるっていうのはわかるけど、付録の裏㋮だけもってっちゃうってのはヒドイよね。みんな、コンプティークはちゃんと買って読みましょー。

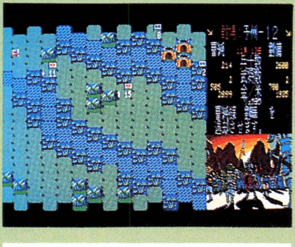
ところで、先月号のトップシークレットテレフォンのページであることに気づいた人いる？ 感想聞かせて。



移植版も続々と出ることになって、ますます絶好調って感じの『イース』ですが、みんなゲームはどこまで進んでいるのかな？ あなたのアドルの状況を知らせてネ(日本ファルコム・五十嵐氏)

TOP2 三国志

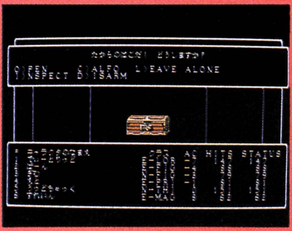
「リーダーズ・トーク」に寄せられるハガキで、いちばん多いのが、この『三国志』のネタなのです。かなりの数のフリークがいるみたいだね。最近はただプレイするだけじゃなくて、友人なんかといろいろ遊んでるよって感じのレポートが多いけど、SLG って自分のプレイしだいで、いろんな人生が展開しちゃうってとこが、ほんとすっごい魅力。ヤミツキになっちゃうんだよね♡



『三国志』もロングセラーの貫禄が出てきたかな？ 光栄の新作SLG「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」は88シリーズで11月発売です。お楽しみにね！ （光栄・三浦氏）

TOP3 ウィザードリィ

10月10日は『ウィザードリィ』の日！ ウィザードリィファンならもう知ってるよね。「ウィザードリィ倶楽部」の結成を記念して開かれるこの一大フェアでは、キャラクターコンテストの発表や、ウルトラ・ウィザードリィ・クイズなど楽しいイベントがいーっぱい。作者のR・ウッドヘッド氏の来日も決定して、盛りあがっちゃうことまちがいなし。ケーコも取材に行っちゃうぞ!!



ファミコン版『ウィザードリィ』が11月に発売されます。迷宮内の3D画面や10数曲に及ぶBGMなど、パソコン版にないおもしろさ。ちがいのわかるキミに贈る！ （アスキー・大武氏）

TOP4 ウルティマⅣ

『ウルティマⅣ』は初登場で4位と、なかなか出だし好調ですね。たぶん、これからさらに上位にくいこんでくるんじゃないかな。なにしろ、このゲームはやりこむほどに味わいが深まるといいますから♡

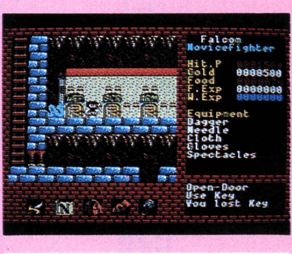
読者からのハガキも、「7人まで仲間をそろえたぞ」っていうのはあったんだけど、まだ終わった人はいないみたい。先月号の裏マニュアルを見て、みんなガンバロー！



地獄のような開発の日々も今は昔。とにかく皆さんありがとうございました。ただいまMSX 2 用も順調に開発中です。MSX ユーザーの皆さん、お楽しみに！ （ポニーキャニオン・荒田氏）

TOP5 ザナドゥ

そうか……、今月も『ザナドゥ』が5位に入っていたんだね。うれしいんだけど、もう書くことがないんだよー。（えーん、宮本さんごめんなさいッ！）というわけでMSX版の話でもしようかなっと。先月号の「KEIKO組」でも紹介したけど、いよいよ『ザナドゥ・MSX版』が発売されまーす。いままで待ちに待ってたMSXユーザー諸君！ 思うぞんぶん味わってちょーだいね。



たとえ1位でなくとも、まだまだ人気の根強い『ザナドゥ』。MSX版もよいぐあいに仕上がり、いよいよ発売間近となりました。期待して待っていてください！(日本ファルコム・五十嵐氏)

Keiko's 今月のKEIKOの注目ソフト SPOT LIGHT 3

リターン オブ イシター

『リターン・オブ・イシター』といえば、去年の今頃ゲームセンターでハマッていた人がかなりいたんじゃないでしょうか。かくいうワタシもムナしくお金をつぎこんでは、ギル君とカイちゃんを殺していたような……。

魔法が得意なカイちゃんと肉弾戦のギル君、２人をたくみにあやつって、ド広ーいマップの中を探さくしていくこのゲーム、前作『ドルアーガの塔』をはるかにしのぐ手ごたえで、コンプティークなんかアーケードゲームながら、しっかりHow To Win しちゃったもんね。

今回の88版への移植で、あの『イシター』がそっくりそのまま再現されているというのは、ほんとにスゴイことだと思います。ぜひやってみてね！

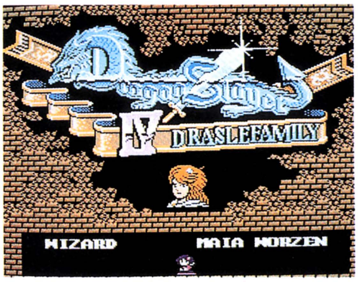


ドラゴンスレイヤーⅣ

おくればせながら、ＭＳＸで大人気の『ドラゴンスレイヤーⅣ』をスポットライトさせていただきます。

ゲームの内容はファミコン版といっしょで、おとーさんにおかーさん、ペットのポチまでふくめた家族５人、みんなで力をあわせてＫ(キング)ドラゴンを倒しましょー、というストーリーですが、おのおののキャラクターの個性に応じた面をクリアしていくってところが、いままでにない手ごたえ。アクションだけじゃなくて、頭もけっこう使います。

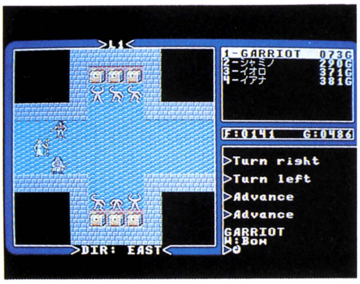
この号が出るころには、ＭＳＸ版も発売されてるそうですが、マップがすこーし変わっているかもしれないんですって。ＭＳＸ２で解き終わっちゃった人も、再チャレンジしてみてはどうでしょうか？



ウルティマⅣ

『ウルティマⅣ』は先月のスポットライトでも取りあげたんだけど、今月の注目ソフトというのを考えた場合、やっぱりはずすわけにはいかないんだよねぇ。夢工場は終わっちゃったけど、この『ウルティマⅣ』はまだまだこれからが本番だい、と思う今日このごろです。

とにかく、広大な世界にさまざまな人がいて、その中から仲間を見つけだすのはひと苦労だよね。しかもそのあいだに８つの徳のひとつひとつを自分のものにするために、日々精進に励みいろんなことをこなさなければならないのだから、まさしく聖者への道は遠くけわしいのだ。あ～あ、ひょっとして裏マニュアルにたよっているようじゃだめなのかなぁ？



COMING SOON 新製品天気予報 U・R・I・D・A・S

- **獣神ローガス** ランダムハウス／10月中旬発売予定
- **ウイングマン・スペシャル** エニックス／10月末発売予定
- **クリムゾン** クリスタルソフト／11月上旬発売予定
- **ぎゅわんぶらあ自己中心派2** ゲームアーツ／11月上旬発売予定
- **セイレーン** マイクロキャビン／11月下旬発売予定
- **ドラゴンクエストⅡ** エニックス／11月末発売予定
- **蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン** 光　栄／11月発売予定
- **ガルフォース～虹の彼方に～** スキャップトラスト／11月発売予定
- **カリユガの光輝 ディーヴァ** T&Eソフト／年内発売予定

Soft Sales Top 20

売り上げトップ20

全国の有名ソフトショップにご協力いただいて、ソフトの売り上げトップ20を紹介しちゃうコーナーだぞぉっ!!

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	1	ウルティマⅣ	ポニー	PC88、PC98、FM7／77／AV、X1	9800円(5D) 11800円(3.5D)
2	2	イース	日本ファルコム	PC88SR、PC98、X1	7800円(5D)
3	3	信長の野望・全国版	光　栄	PC88mkⅡ、PC98、FM7／77／AV、X1、MZ2500、MSX	9800円 (5D、3.5D、R)
4	—	グラディウス2	コナミ	MSX	5800円(R)
5	16	大戦略	システムソフト	PC88、PC98、FM7／77／AV、X1	6800〜7800円 (5D、3.5D)
6	12	大戦略Ⅱ	システムソフト	PC98	9800円 (5D、3.5D)
7	7	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	PC88、X1	6800円(5D)
8	8	スーパーレイドック	T&Eソフト	MSX	6800円(R)
9	18	魔城伝説Ⅱ ガリウスの迷宮	コナミ	MSX	4980円(R)
10	—	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト	PC88、PC98、FM77／AV、X1	7800円 (5D、3.5D)
10	—	リバイバー	アルシス ソフトウェア	PC88、X1	6800円(5D)
12	6	メタルギア	コナミ	MSX2	5800円(R)
13	19	三国志	光　栄	PC80SR、PC88、PC98、FM7／77／AV、X1、MSX	12800〜14800円 (5D、3.5D、R)
13	10	うる星やつら	マイクロキャビン	PC88SR、PC98、X1	6800円(5D)
15	—	上　海	システムソフト	PC88、PC98、X1	6500円 (5D、3.5D)
16	17	天文シミュレーション2	アスキー	PC98	5800円 (5D、3.5D)
17	—	お嬢様くらぶ	テクノポリスソフト	PC88、PC98、FM7、MZ2500	6800円 (5D、3.5D)
18	—	ジーザス	エニックス	PC88SR、FM77AV、X1	7800円 (5D、3.5D)
19	—	ガンダーラ	エニックス	PC88SR、FM77AV	7800円 (5D、3.5D)
20	13	女神転生	日本テレネット	PC88mkⅡ、FM77AV、X1、MSX	7800円(5D、3.5D) 6800円(R)

THE BEST Shop

今月の注目店はここだ！

SHINKO



▲本屋とちゃいまっせ。これ、み～んなパソコンソフト！　まだまだあるよッ

秋葉原のソフトショップ第３弾!! 今回はまたまたラジオ会館（６Ｆ）の「SHINKO」さんを紹介しちゃいますよォ。

まず、店内が広いっ！　しかもその広いスペースをソフトが埋めつくしているっ!!　ホント、ケーコは感動してしまいました。とにかくホビーにビジネスと、あらゆるソフトがそろっているのだ。人気が高くて品薄めのものでもちゃんと数を確保しといてくれてるから、手に入る可能性大だね。

もちろん、ソフトだけじゃなくて、ハードや周辺機器のほうも、品ぞろえが豊富。入口のところには、でんとＸ68000なんかが置いてあったりして、おもわず見とれてしまいます。

さて、それでは「SHINKO」さんでは最近どんなソフトが売れているんでしょうか。まず『ウルティマⅣ』、これはダントツだそうです。あと、この夏は『信長の野望・全国版』がガンバったみたいです。これもほんとロングランしてますねぇ。MSXでは『グラディウス2』や『ドラスレⅣ』がなかなかマル。そうそう、Ｘ68000は現段階で『ゼビウス』と『グラディウス』しかゲームソフトがないというのにだいぶガンバッているんですって。これからどんどんソフトが（『スペースハリア』とか）出てくるらしいけど、そちらのほうも楽しみだね。

今月のトップ10

順位	ソフト名
1	ウルティマⅣ
2	大戦略Ⅱ
3	信長の野望・全国版
4	ウィザードリィ シナリオ3
5	うる星やつら
6	天文シミュレーション2
7	イース
8	ガンダーラ
9	お嬢様くらぶ
10	ぎゅわんぶらあ自己中心派

どうかな、キミもいちど「SHINKO」さんのソフトの品ぞろえを見にきてごらん。お店の人たちは親切だし、お客さんのほうもとっても熱心だから、勉強にもなるかも。営業時間は10：00a.m.から７：00p.m.、年中無休だよー♡



佐藤さんの注目ソフト

SHINKOに行ったら佐藤さんにいろいろアドバイスしてもらおう。今回、佐藤さんがおすすめしてくれたのは『ウルティマⅣ』と『リターン オブ イシター』。『ウルⅣ』は88版と98版を中心に飛ぶように売れてますって。また、これから出るソフトでは『抜忍伝説』がおもしろそうだということです♡



▲『抜忍伝説』発売が待ちどおしいね

FAMICOM TOP 10

『聖闘士星矢』でキミもペガサス流星拳ってか？

キディランド〈原宿店〉

順位	ソフト名
1	聖闘士星矢
2	燃えろ!! プロ野球
3	ハイウェイスター
4	夢工場ドキドキパニック
5	ファミリー麻雀
6	水戸黄門
7	ファンタジーゾーン
8	ドラゴンスレイヤーⅣ
9	ヘクター'87
10	ドラキュラⅡ

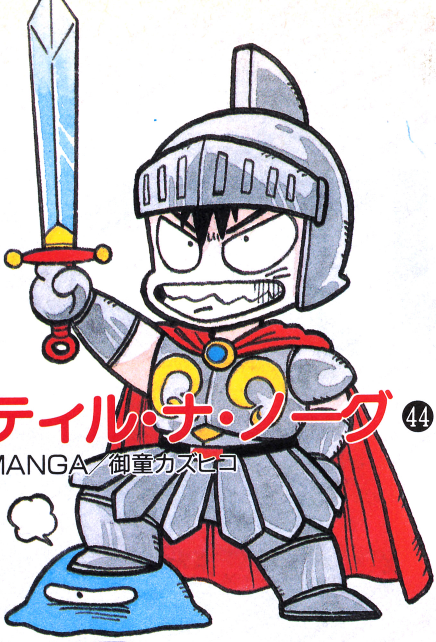
博品館〈銀座店〉

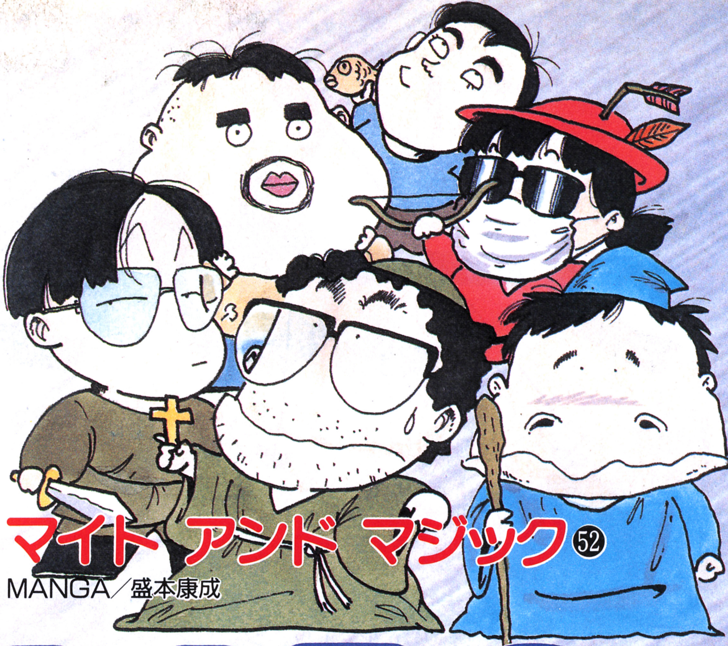
順位	ソフト名
1	燃えろ!! プロ野球
2	聖闘士星矢
3	ファンタジーゾーン
4	ファミリー麻雀
5	ハイウェイスター
5	ドラキュラⅡ
7	ファミリースタジアム
7	月風魔伝
9	ドラゴンスレイヤーⅣ
9	BUGってハニー

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ　☎03-253-2111
●西武池袋 コンピューターフォーラム　☎03-981-0111
●LAOX コンピューターメディア　☎03-253-1341
●富士音響　☎03-255-7846
●COM　☎03-251-1523
●SHINKO　☎03-255-0450
●J&P八王子そごう店　☎0426-26-4141
●J&P渋谷店　☎03-496-4141
●J&P町田店　☎0427-23-1313
●LAOX新宿店　☎03-350-1241
●カトー無線　☎052-264-1534
●パソコンショップシグマ　☎052-251-8334
●コンピューター専門店テクノ　☎052-581-1241
●ベスト電機 マイコンコーナー　☎092-781-7131
●ユニード・ショッパーズ ダイエー福岡　☎092-721-5411
●カホ福岡店 マイコンセンター　☎092-714-5155
●電巧堂チェーン 山形七日町本店　☎0236-23-1055
●Pic　☎0252-43-5135
●ロケット千葉店　☎0472-47-0050


超新作6連発
ハイドライド3 ㊵
MANGA／中野豪
SUPER NEW
ゼリアード ㊽
MANGA／高橋かずお
ソーサリアン ㉞
MANGA／都築和彦
最強

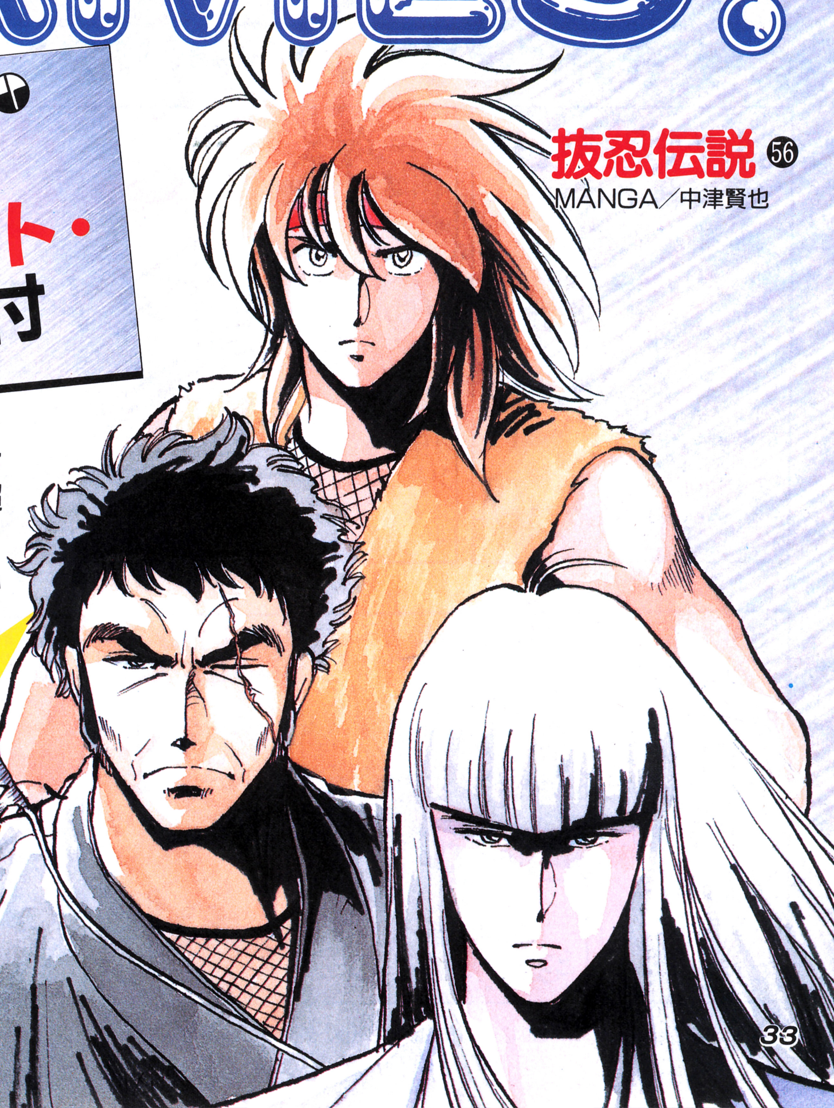




特集 GAMES!

山下章のワンポイント・レビュー付

最新最強ソフトを、ドドドーンと6本まるごと大紹介の超レビューである。やれビックリのオモシロマンガまでついて、んーとにもうゴージャスなんだからあ！

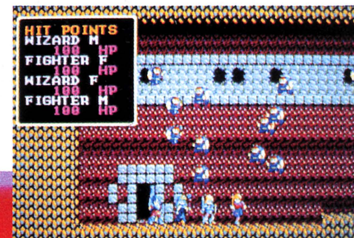


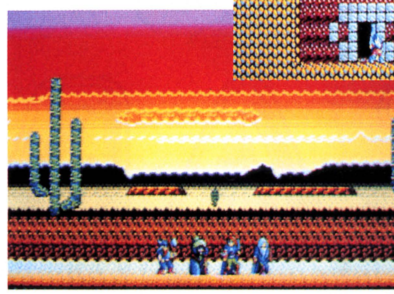
ドラスレV（ファイブ）ソーサリアン



山下章のこのソフトを狙え！

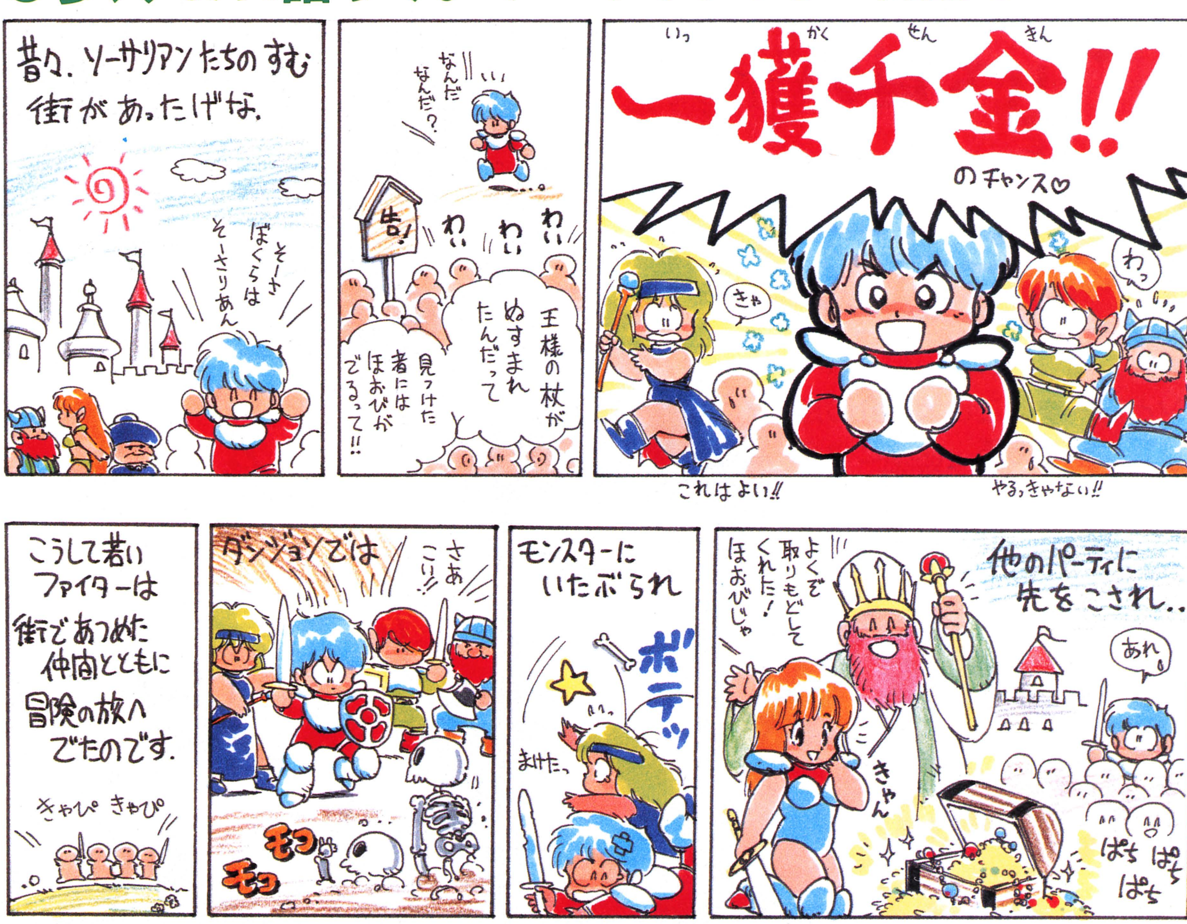
ナニ、『ドラスレⅤ』がついにでるのか！　エッ、シナリオが『ロマンシア』のン倍？ 魔法が全部で120種類？　でもって、職業が60種類だって!? もー、なんで木屋さんは、ボクをこんなにイジメてくれるの？　そういいながらも、メラメラと闘志を燃やしちゃう自分がコワイッ！





マンガ／
都築　和彦

●今、きみに語ろう。『ソーサリアン』の物語を……



●日本ファルコム／☎0425-27-6501／対応機種、価格、発売日未定



気おちした彼らはフツーの生活にもどり、それぞれ仕事につきました。
ファイターの農夫
エルフの仕たて屋
仕たて屋
ドワーフのかじ屋
ウィザードのお花屋さん
花
超新作
SUPER NEW GAMES!
6連発
わきゃ わきゃ わきゃ わきゃ
そのあいだにも、いろんなパーティが冒険にでていきました。
ファイターも黙って見ていたわけではありません
修業にあけくれる毎日です。
チャンチャン バラバラ すなぼこり
心技一体
…
ガッ
そして…
すっすっ
あなた！行ってしまったのね…
かきおき
中年ファイターは、冒険の旅路へ…
カーッ
たったっ たっ
宝物みつけてもどってくるぜーっ
すぎさる年月
ぴゅーっ
ヨロ
ヨロ
ゴホ ゴホ
オーク
年くうファイター
はあ はあ
あっパパだ
えっ
すまぬおめおめもどってきちまって…
パパボクも冒険に出るよ！
若きファイターの誕生です!!
息子よあとはたのんだぞ
まあっしっかり
ばったり
田
一方、地道な生活をしていたエルフは呉服問屋を開き、裕福に暮らしてましたとさ。
ほっ ほっ ほっ
めでたしめでたし

ドラスレⅤ ソーサリアン でいぶちゃんのここがすっごい!!

かってに決めるなよな編



▲ひとくせもふたくせもある男たち、それがウワサのソーサリアン開発チームだ！

これが新時代のRPGの姿だ!!

どっもォ～！　でいぶちゃんですョー。今回は、わたしがあの究極のＲＰＧ『ドラスレⅤ・ソーサリアン』をどっどどーん！　と紹介してしまおうってんだな、これが。

えっ、けーこちゃんはどうしたって？　べつにどうもしないヨ（質問の意味がわかってないヤツ）。ケーコちゃんだっていろいろ忙しいんだから、わたしがやったっていいでしょ！　さァさァ、ウダゴダいわずにわたしのレポートを聞きなさい。

前回の「ＫＥＩＫＯ組」で、けーこちゃんがファルコムになぐりこみをかけ、腕力（わんりょく）にものをいわせて聞きだした『ソーサリアン』の情報がほんのすこぉーしだけ紹介してあったけど、今回はもっとすごいぞォ～。なにしろ、このでいぶちゃんがじきじきにファルコムへ出かけていって、話を聞いてきたんだからね。すごいったらすごいんだ、エッヘン!!（だいじょうぶかなあ…編）

『ソーサリアン』はここがすっごい!!

ここがすっごい!!　まずはじめは、ゲームの全体的な構成について話をしよう。

いままでの『ドラスレ』シリーズと、この『ソーサリアン』でいっちゃんちがっているところといえば、ゲーム全体が複数のシナリオでできているという点だ。

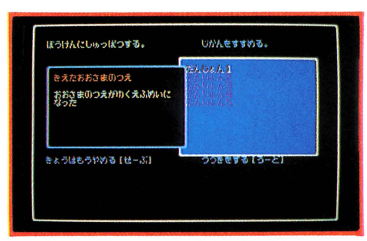
プレイヤーは、ゲームの中で５つの冒険をこなさなければならないのだが、なんと、そのそれぞれの冒険の舞台をいくつもあるシナリオから自由に選べてしまうのだ。

其ノ１　シナリオ編

とうぜん、それぞれのシナリオは目的（冒険の使命）もちがうし、出かける場所もちがう。ダンジョンとか、砂漠とか、とにかく舞台はいろいろで、しかも、しかけられてるトリックや、手に入るアイテム、出てくるモンスターだって、みーんなちがうんだよね。

ということは、だ。プレイヤーによって、どんなゲームになるかは千差万別！　友だちと話をしていても、「そんなアイテム知らねぇよー」なんてことは、あったりまえなのだ。

５つの冒険をこなしたあとには、いちおう例によってキングドラゴンとの最後の戦いが待っているんだけど、こちらのほうはもう、ほとんどおまけみたいなもの。『Ｄ＆Ｄ®』のモジュールのようにいろ～んな冒険を自由に楽しんでほしいっていうのが、この『ソーサリアン』というゲームなんだね。どのシナリオもトラップとトリックの連続で、決してプレイヤーをあきさせることがないゾォ。



『ソーサリアン』はここがすっごい!!

ＲＰＧの楽しみのひとつにキャラクター・メイキングがある。自分の代わりに冒険の世界に飛び込んでいくキャラクターをつくるわけだから、これはっかりはみんな力（リキ）を入れてやるところ

其ノ２　キャラクター編

だよね。

もちろん、『ソーサリアン』にもこの作業はちゃんとある。まず名前を決める（デイヴっと）、そしてウィザード、ファイター、ドワーフ、エルフの中から種族を選び、メイル（男性）かフィメイル（女性）かを決めるんだ。

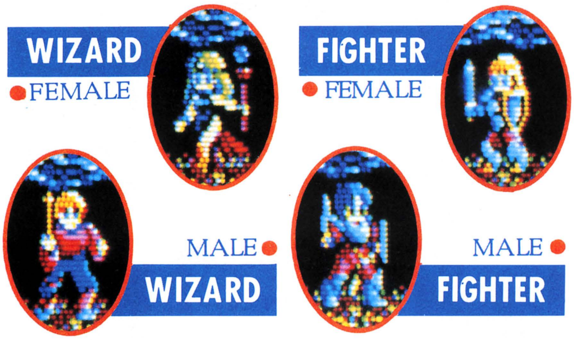


まあ、ここまではいままでのＲＰＧのキャラクター・メイキングとおんなじだね。しかし、すーっごいのはこのあとの〝職業決め〟なのだ。なんと、オドロクなかれ職業は全部で60種類。その中には、紙スキ、コジキ、カゴ作りに産婆さんまでいるのだ。キャラクターもいろんなバリエーションを楽しむことができるわけやね。

ただし、どのキャラクターでもすべての職業につけるわけではない。それぞれの職業には、それなりの資格が必要なのだ。たとえば、産婆さんになるには人間系(ファイターかウィザード)の女性、しかも中年以上でないといかんのだ。

そうそう、いいわすれたが『ソーサリアン』ではキャラクターがどんどん歳をとるのであった。ふつう１回冒険に出かけるたびに１年の月日がたつ。お城の道場なんかで何年か修行をすれば、あっというまに歳くっちゃうしね。魔法屋にアイテムを預けたりすると、これまた何年か時間がかかってしまう。そのせいで、「時間を進める」なんてコマンドもあったりするんだ。まあ、時間がたつことによって、キャラクターの能力も上がったり、おとろえたりするってことは計算にいれておこうね。





『ソーサリアン』はここがすっごい!!

其ノ3 魔法編

おまたせしました！　『ソーサリアン』の目玉、魔法のすっごいです。

なんといってもこの『ドラスレⅤ・ソーサリアン』では、いままでのドラスレシリーズの何十倍もこの魔法にポイントをおいてるのだぜい。

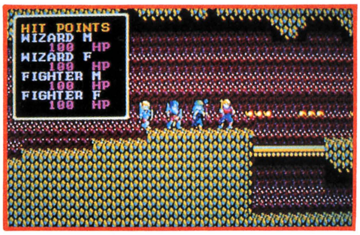
というのも、まず魔法の形態がちがうんだな。いままでのＲＰＧの魔法のように、スクロールをもって呪文をとなえたりはしないんだ。それじゃ、いったいどんな魔法を使うのかって？　それをいまから説明するんじゃないか。

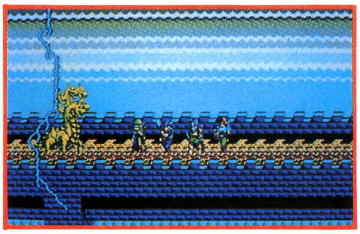
この『ソーサリアン』では、魔法を使うためにはまず剣などのアイテムに〝太陽神・月神・火星神・水星神・木星神・金星神・土星神〟という７つの星神の魔力を宿らせなければならないんだ。(先月けーこちゃんがいった５大元素っつーのはまちがいね。あれは星神の魔力を宿らせた結果できる魔法が５大元素のどれかに属するんだよ、てことだったのだ。んとにもう、けーこちゃん理科にが手なんだから！)

この星神の魔力をいくつか組み合わせることで、魔法のバリエーションはなんと120種類にもなる。しかも、組み合わせる順番というのもあって、たとえば火の魔力をもたせたあとに水の魔力をもたせたりしたら、火の魔力は消えてしまうのだ。すべての組み合わせを調べるのはタイヘンだけど、お城にいる長老にいろいろ聞いてみよう。「ドラゴンスレイヤー」も、こうやって自分の手でつくりだすんだからね！

さて、アイテムに魔力をおびさせるという作業は、お城にあるESTHERS CABINというところでやってくれる。ただし、この作業にはお金と時間がかかるんだよね。つまり、魔法使いのおねーちゃんがアイテムに魔力を宿らせる魔法をかけたあと、何年かねかせておかないと、かんじんの魔法が使えるようにはならないんだ。

だから、待っているあいだにキャラが歳をとって死んじゃった、なーんてこともあるかもしれない。もちろんその場合は、息子か娘が引き取ってそのアイテムを使う、ということになるんだけどね。何世代にもわたる冒険のロマン、なんてのもかっこいいネ。





『ソーサリアン』はここがすっごい!!

其ノ4 お城＆ショップ編

『ソーサリアン』の世界の中心はお城である。すべてはここから始まるのだ。ここで行くことのできる場所は７カ所ある。武器屋、薬屋、魔法屋とショップが３つ。あとは道場に長老の家に寺院、お城の謁見室では王様に会えるしね。

ここでの、すっごいは、なんといっても魔法屋のおねーちゃんが若くて美人なことである（あれっ、ちょっとちがったかな？)。ま、とにかく冒険に出かけるまえには、お城でおこたりなく



準備をしておかなきゃね。
たとえば道場。ここではキャラクター・メイキングがすんだキャラの能力を、何年か修行するという形でさらにパワーアップすることができる。修行をつんだ人間っていうのは、やっぱり冒険でたよりになるものなのだ。
それから、これはないしょの話なんだけど、今回もキャラクターのカルマがいろいろなところに影響するらしい。とりあえず行動には気をつけたほうがいいと思うゾ。



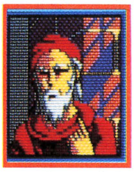
えっけん室
お城のえっけん室に行けば、王様に会うことができるゾ。冒険で得た経験値に応じて、キャラのレベルを上げてくれるっつーのは知ってるよね

TRIAL FIELD



ここが道場だ。もちろんゴールドをはらって、キャラクターを鍛えてもらう場所だ。いまいち、体力に自信のないキャラクターは、ここでバッチリ鍛えてもらおう

ELDER PREMISES



ここには、町の長老がいていろいろなアイテムを調べてくれるんだ。それに、どの魔力とどの魔力を組み合わせるとどんな魔法ができる、なんて情報も教えてくれるぞ

BOB GUILD



ここはボブの武器屋だ。ROD、ARMOR、ROBE、SHIELD、RINGと、5種類の装備をあつかっているんだ。もちろん、買うばかりじゃなく売ることもＯＫ

ESTHERS CABIN



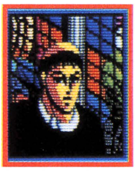
ここがウワサの魔法屋さんだ。ここではもちろん魔法をかけてくれるし、呪いをといたり死人の復活までやってくれる。なかなかキレイな女性で、ワタシはウレシイ！

CHEMISTS SHOP



ここは、調合屋さんとでもいったらいいのかな。ダンジョンの中で手に入れたハーブをここで調合してもらい、クスリにしたりするんだ。しっかし、ブキミなバアサンだなァ

ORDERS TEMPLE



聖なる教会であ〜る。ここでは、ざんげをしたり、祈りをささげたりするほかに、死者の復活もしてくれるんだ。教会へゴールドの寄付をするとなにかいいことあるかな

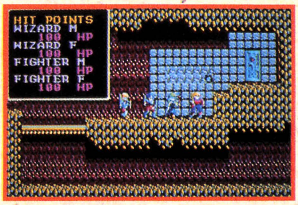
これが！ ダンジョン1 消えた王様のつえ

キミに、この感動をつたえたい!!

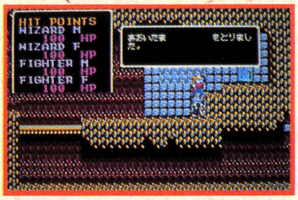
エッ？ いいの、ほぉ〜んとに？ あっそうですか。んじゃいっぱつ、ダンジョン1とはこんなんなんだ！ をやってしまおう。
この冒険のタイトルは〝消えた王様のつえ〟。ワタシが推理するところ、どうやら王様のつえがなくなってしまったらしい（んなことタイトルを見りゃわかるわい！）。さっそくつえを捜すために、ダンジョンに突入するぞォ〜！ ウィザードのメイル、フィメイルとファイターのメイル、フィメイル、合計4人のパーティでスタートだ。
しっかし、すんごいグラフィックだねェ。いかにも、だんじょんって感じだ（どんな感じだっつうの）。オヤ？ このカベには宝石がはまってるじゃないか。だれも見てないな……取っちゃえ！ ズモモモモ。
な、なんだァ？ アッ！ 橋が消えちゃったゾ。う〜んなぁるほど、こういうトリックがあるわけやねぇ。このぶんじゃ、これから先もなにがしかけてあるかわからんぞォ！ よーくあたりに注意して歩こうっと。



▲いよいよ冒険のスタートだ！ ワクワク♡



▲さっそくそれらしいところへ出てきたゾォ



▲とりあえず、この宝石でも取ってみよう



▲やったし！ 橋が消えて下へ降りられるゾ



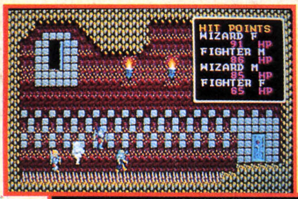
▲ブキミな石像だなァ、ってな場合じゃないか



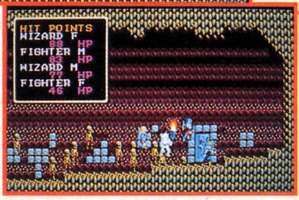
▲は〜い！ 列を乱さないでちゃんと歩くんですヨ、1・2・1・2

いろいろあるでヨ！

ダンジョンの中は、トリックとトラップでいっぱいだ。でもダンジョンといっても、ヨコスクロールのゲームなのでマッピングを必要とするほどではないのだョ。通路から別の場所への移動は、すべてトビラを使っておこなうので、どのトビラを入ったらどこへ出たかってのをおぼえておけば、だいたい迷うことはないだろうね。しかし、次から次へとトリックがあって、ほんとあきないョ。



◀イテテ、イテテ落ちたところはハリの山

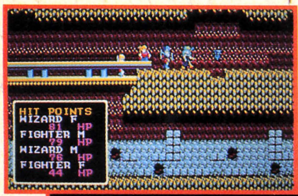


▶ヒェ〜、地面からスケルトンが出てきたゾォ

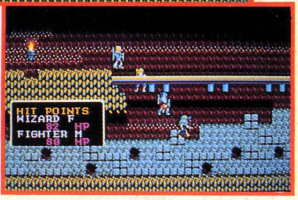
たまらん快感やねェ

とかなんとかいってるうちに、パーティはまたもやあやしいところに出たゾ。う一む、これは今までにもいくつかあったたいまつと同じものだよなァ。でも火が消えてる……？ ちょっと調べてみよう。ワァオ！ いきなり火がついたと思ったら、橋が消えちまった。ああ、ビックリ!!

なるほどネ、木屋さんも「トリックはあくまでもトリックらしくしました」といってたけど、たしかに『ロマンシア』のときと比べて、トリックの場所がはっきりそれとわかるようになってるわ。トリック自体もそう難しくなくていいな。どうしたらいいのかなァ、なんて考えながらチョコっとやった行動によってドッド〜ン！ とトリックがあかされた時のあの快感、たまらないんだよねェ。ジックリ謎ときをするのもいいけど、こっちもくせになりそう。



◀アレ？ ほかのはみんな火がついてたのに



▶火がついたら、橋まで消えてしまった



▲ここが酸の海のしずくが落ちる部屋だ！

はっきりいって異常

とかなんとか話をしてると、モンスターの大群が出てきてふくろだたきにあってしまった。

なんたってバトルは異常。フンフ〜ンなんてノンキに歩いていると、とつぜんバトルモードに入り、数十匹のモンスターがバラバラってなぐあいにふってきたりするんだゾ。まったコリャもうタ〜イヘン！ このときパーティの行動は、剣で戦うかウィザードの魔法、さもなきゃ、ゴウインにふりきるかのどれかだ。



▲この人がウワサのヒントおじさんなのさ！

冒険はエキサイトッ

とかなんとかいってるあいだに、パーティはとんでもないトラップにはまっていたのだった、ジャン！

んなノンキなこといってる場合じゃなかった。いままであんがいラクなトラップだったのに、なんだこの



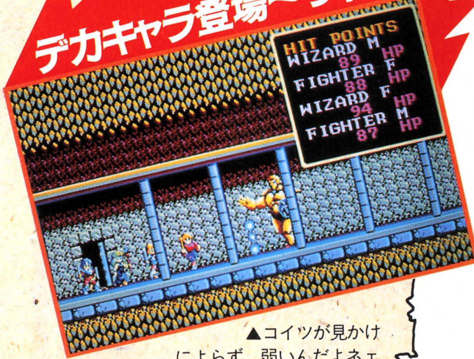
▶狂気・酸の海。向こうに渡りたいヨ〜



◀やったァ、アイテムをひとつ見つけた

“酸の海”ってのは。う〜ん、あの石像の宝石が取りたいのに！ エイ、エイ、アレッ？ なァ〜んだ、2段ジャンプか！ ファルコムだもんネ。

デカキャラ登場〜っ!!



▲コイツが見かけによらず、弱いんだよネェ

とうとうやってきてしまいました、デカキャラの部屋へ。ヒェ〜、見るからに強そうだなァ。まだ王様のつえも見つけてないのにィ〜!!

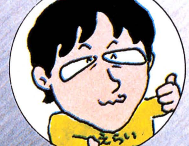
KEIKO組見参！



ヌッフッフ、でいぶちゃーん。このワタシをさしおこうったって、そうはいかないんだからね。このスペースは「ＫＥＩＫＯ組」がのっとっちゃうゾ!!

というわけで、いきなりですが先月のミスは笑って許してね。そのかわり、とびっきりの情報を教えちゃいまーす。まず、都築さんの『ザナドゥ』がビデオアニメになるゾォー！ それから、『イース』は角川書店で小説化されるゾォ！ どうだ、すごいだろ！ 詳細は次号でね♡

THE SPACE MEMORIES
ハイドライド3
異次元の思い出



山下章の このソフトを狙え！

内藤さんが極秘のうちに何かをしているという噂(うわさ)は前々からあったんだけど、まさかあの『ハイドライド』の第3弾だったとは…！ 職業や重量制限、剣を振るといった新しい設定が加わって難しさは一層アップ！ 200階建ての塔なんていうのもあって、こりゃタイヘンだぁ〜!!



デイヴの小部屋

でェ〜い！ 何がデイブの小部屋だい！ こんな小さいスペースでごまかされるもんか!! グッスン…㊢のバカヤロォ〜オンオンオン！ まぁでもいいか、ライターの㊱さんはいい人だし、ナッチャンとは『スーパーレイドック』のイベントで合えたしネ……でもやっぱりT＆Eに行きたかったョ〜オンオンオンたらオンオンオン!!

マンガ／中野 豪

エッ!? 200階の塔だって!?

全国のRPGファンにウレシイ情報！　あのハイライド・シリーズに３が新登場するぞ！　I、IIを合わせても、まだまだ足りない広大なMAPに、果ても知れぬ冒険が展開する。斬新なゲームシステムに加えて、城ありダンジョンあり、はたまた空中都市ありで、これぞ究極のハイドライド。11月発売が待ち遠しい！

今回のナゴヤ取材には２つの目的があった。

①きしめんを食べること

②T&E SOFTの新作取材

このうち①のきしめんについては早々とクリア。東洋一のダンジョンと言われる名古屋駅地下街も何のその、コシのあるきしめんをガシガシと喰い散らしたのであった。が、問題は②。T&E SOFTの攻略法。出発の前日に、本誌の名物ライター、デイヴ氏がワタシの肩をたたいて言ったものだ。「生きて帰れると思うなよ――！」

さて、ここはT&E応接室。アイサツもそこそこに、内藤氏がナゾをかけてきた。

「今度の新作、『ハイドライド３』では、TOWERが出てきますが、さて何階まであるでしょうか？」

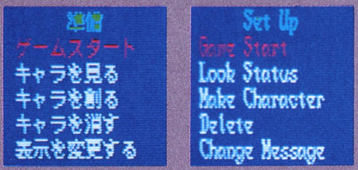
これはワナだ。慎重に押しだまるワタシだったが、気の毒に、せっかちなカメラマン氏がたまらず叫んだ。「に、二十階！」。内藤氏、してやったりと余裕の笑みを浮かべて、

「フッフッフッ。ケタが違うアル。聞いて驚くな、ナント！　二百階アルヨ」

ガ、ビ〜ン！　取材班はたちまち恐慌状態におちいった。ワタシなぞ思わず（ドサクサにまぎれて）編集の島谷氏にヘッドロックをかけていた。

「ま、これはほんのアイサツ代わり。でもマジに３はすごいですよ。今のところ盛り込む要素が多過ぎて、データ圧縮に苦しんでいますが。たとえばMAP。I、IIを合わせたより広く、また広く感じられるように設定しました。

同席の吉川氏が内藤氏に何やらささやく。もちろん２人の会話はT&Eの日常語であるアセンブラ言語。うーむ、これは空恐ろしいところへ来たものだ。



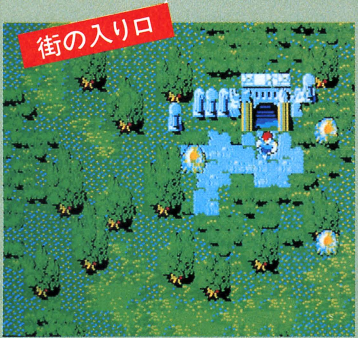
▲３では表示が３通りある。日本語表示、英語表示、そして最後には日本語＋英語。キクバリがウレシイ！



▲キャラ設定はメニューに従ったカンタン設定。しかも漢字入力のサポートがウレシイ！キャラ・タイプも戦士、強盗など個性豊かなキャラが勢揃いだ！

地上MAPは秘密がいっぱい！

よそおいも新たにフェリアリーランドが新登場！　その一部を大公開！



▲スタート時の画面。キミのキャラはある街の前にぽつんとたたずむ。ホラ、早く街に入りなさいって！



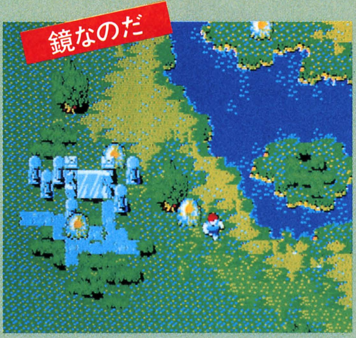
▲おや、何だろうこの城は!?　出入口の橋がないんだよね。もたもたしているうちに敵が寄ってきた



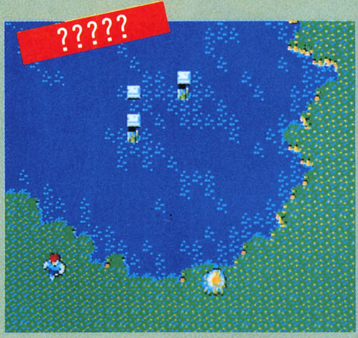
▲まいどおなじみの墓場です。ところでここにはドエラ〜イ秘密が隠されている。それは…まだ言えない



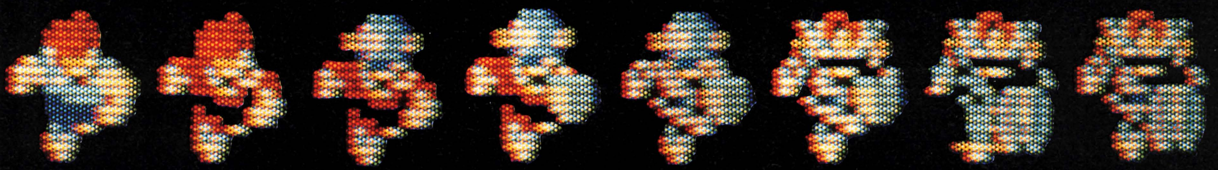
▲ややっ！　この地割れは何だろう!?　例によって隠された秘密の予感。教えて下さいよ、内藤さん！



▲ふう〜む。これも一風変わった場所アルネ。左に見える巨大な豆腐は!?エッ、豆腐じゃない鏡だって！



▲水面から潜望鏡のごとく突き出ている、意味不明の場所―これが何だか、とうとうわからずじまい

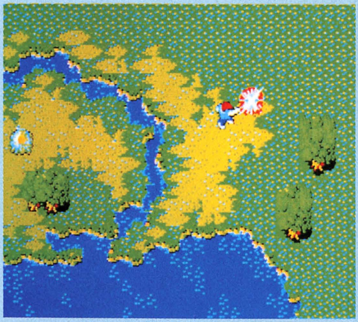


奥行きのあるゲームシステム！

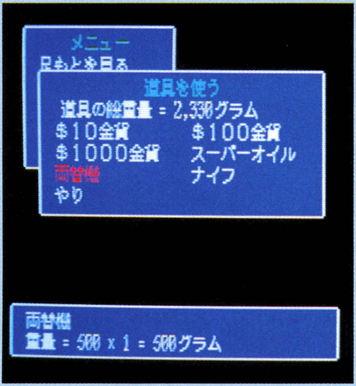
というこことで、取材班は開発室を訪れた。まだ開発の途中ゆえ、変更する可能性もあるが、とりあえず３の新機軸をいくつかピックアップしてみよう。

まず、３ではこれまでのアクションRPGとしての要素に加えて、新たに戦略的な要素が盛り込まれている。カンタンに言えば「やりくり」。

たとえばキャラの持てるアイテムには重量制限があって、制限をオーバーすると一歩も動けなくなったりする。武器やヨロイなんかもぶん不相応なものを身につけずにレベル（レベルに応じて制限はUPする）に応じた選択が必要になる。また、GOLDもあまりガメるとすぐ制限に引っかかって、お金にまみれてノタレ死に——なんてことになるな。まあそれを切り抜けるには「両替機」なんてユニークなアイテムがあって、どうすると思う？　なんとGOLDを両替してキャラを身軽にしてしまうのだ。まったく——。この、ヒョーキンものめ！



▲なかなか迫力のあるパンチだね。素手の時はこんな感じの戦いになる。カッコいいんで写してもらった



▲これがウワサの両替機なのだ！　10$や100$金貨を1000$金貨に両替。いつでも身軽にしておこう

また経験値もただUPするだけじゃない。魔法の呪文を覚えるためには経験値と交換しなければならない。わかる？　経験値をお金のように使うことによって、呪文を買うわけだ。大きな呪文をドォ〜ンと覚えるか、小さな呪文で量を誇るか。ここが思案のしどころだ。やりくり上手はRPG上手、なんてね。シャレにもならないか。

アイテムが力、カゲキだ！

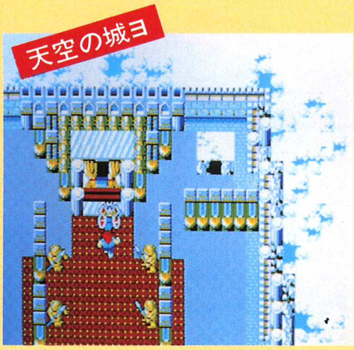
さて、お次は魔法とアイテムについて——。内藤氏の話によれば、３では直接攻撃タイプの魔法は出てこないそう。魔法は主としてHEALINGタイプのものや、防御力を高めたりするものが用意されている。何だって!?　攻撃魔法が使えないんでガッカリ——だって？　キケンなヤツだな、キミも。あわてず最後まで話を聞きんさい。その代わりと言っちゃ何だが、アイテムがなかなかのカゲキさだ。一部画面写真に出ているからわかると思うけど、WEAPON、ARMORはスグレモノがそろっているぞ！　とくに長剣あり、オノあり、飛び道具ありのWEAPONはハデなアクションで乗りまくれるデキ。スペースキーを押せば戦闘はOK。リアルタイムRPGの本領ハッキと言えるね。

なお、３の世界には時間の観念が取り入れられているから、たとえば夜になればまわりは暗くなったりするわけ。中には夜になるとやたら強いコンプ㊞みたいなキャラがいるから油断はできない。

まあ、こんなところにも３の奥深さが現れているな。

３のMAPは盛りだくさん！

お城、ダンジョン、タワーなど、ファンをワクワクさせるシカケが多いぞ！



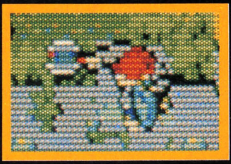
▲オ〜、グレート！　こいつが話に聞く天空の城ってやつか。立派な王様がいるけど、この人、実はね…

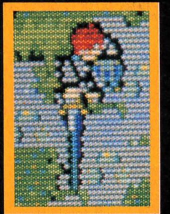
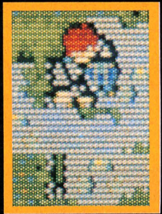
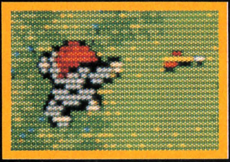


▲吸血鬼にやられているけど、ここはTOWERの中。高層ビルゆえ背景の色は空の色と考えてもいいね！



▲ついに出ました、必殺のスポット処理！　一寸先は闇の、ダンジョンの雰囲気がよ〜く出ているね！



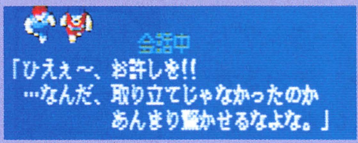
街での会話が重要になるぞ!

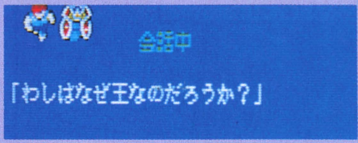
IIに引き続いて、3でも街は重要な役割を占める。とくに街での会話はゲームを解くキーポイント。3ではFORTHのよしあしは直接会話には関係がない。とは言え——。これまでと比べて、よりBIGになった『ハイドライド3』のこと、そのデータ量の多さには目を見張るべきものがある。

ゲームの進行に必要な会話からそうでないものまで、とにかくこまめに街の人と話をしないと勝利は望めない。

というところでいくつかのポイントを拾ってみたが、最後に、忘れちゃいけないのがモンスター。まだ開発途中だったためにすべてを見ることはできなかったけれど、個性豊かなヤツがウジャウジャいるぞ! モンスターごとに攻略法があるというので、今から楽しみに待っていて欲しい。







ここが地上の街



▲地上の街。にぎやかなのがウレシイね。一番始めに立ち寄るところ

ここが地下の街



▲地下にある街といってもやっぱり明るい。歓迎されるといいけどね!

ここが空の街



▲雲に乗っちゃう。ファンタジックで良いけど、浮かれ過ぎはダメ!

感涙ものの画面処理が見事!

それにしても『ハイドライド3』、T&Eの自信作と言うだけあって、取材班一同、画面を見ながらただタメ息。今流行の新技法もいたるところに取り込まれている。8ビットマシンで完全重ね合わせ処理が見られるとは思わなかったし、またダンジョンでのスポット処理(画面を見よ)は見るからにスマートだ。今のところはキミたちも、画面を見ながらタメ息をついていて欲しい。

ということで、やった! 何とかT&Eの取材をやり終えたぞ。はじめ二百階のTOWERの話が出た時は、ぶっ飛んでしまい、T&Eの方々に食べられてしまうのでは——なんて思っていたが、予想に反して無事東京に生還できた。内藤さん、吉川さん、副社長の横山さん、それからT&Eの開発スタッフの皆々様、百パーセントオープンな取材協力ありがとうございました。

おっと——。あと6行か。ところで、ナゴヤのミソカツはうまかったぞ。トンカツに甘めのミソがかかっている。帰りにナゴヤ駅地下のダンジョンで攻略したけれど、今回の取材に有終の美を飾った味と言えよう。ではでは——。

まだまだあるぞ! 新作特集!

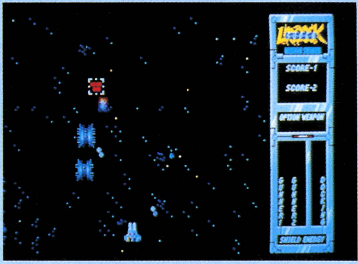
開発途中にも関わらず、ゴーインに撮ってきた画面写真だ! 年末発売予定!

アシュギーネ・虚空の牙城



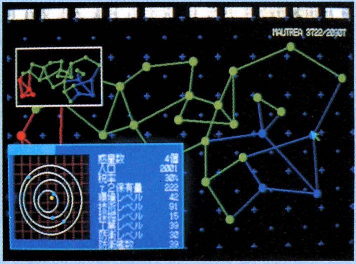
▲現在鋭意開発中の『アシュギーネ』。剣士を主人公としたパワフルなアクションゲームとのこと。デモ画面を見せてもらったが、アーケードゲームにまさるとも劣らないド迫力! 対応機種はMSX2。

スーパーレイドックX1版



▲シューティングゲームの王者とも言うべき『スーパーレイドック』にX1版が出たぞ! 臨場感あふれる画面に、バラエティに富んだWEAPONの数々。ちょいと見、なんてファンにはお気の毒!

カリユガの光輝 —ディーヴァ—



▲『カリユガの光輝』が正式名称。"ディーヴァ"がサブタイトルになっているのはなぜでしょう? ところで98版はこれまでとは異なり、純粋な戦略級シミュレーションを目ざすという。期待しててね!

●T&Eソフト/☎052-773-7770/PC8801SRシリーズ(2ドライブ)、MSX、MSX2/7800円/11月下旬発売予定

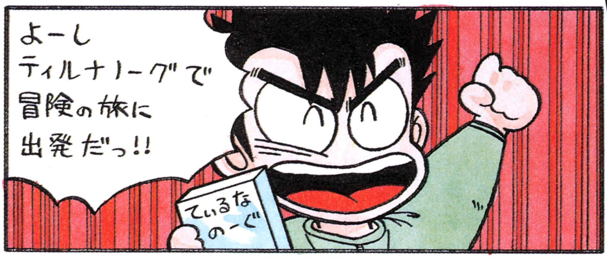
Tir-nan-óg
《ティル・ナ・ノーグ》

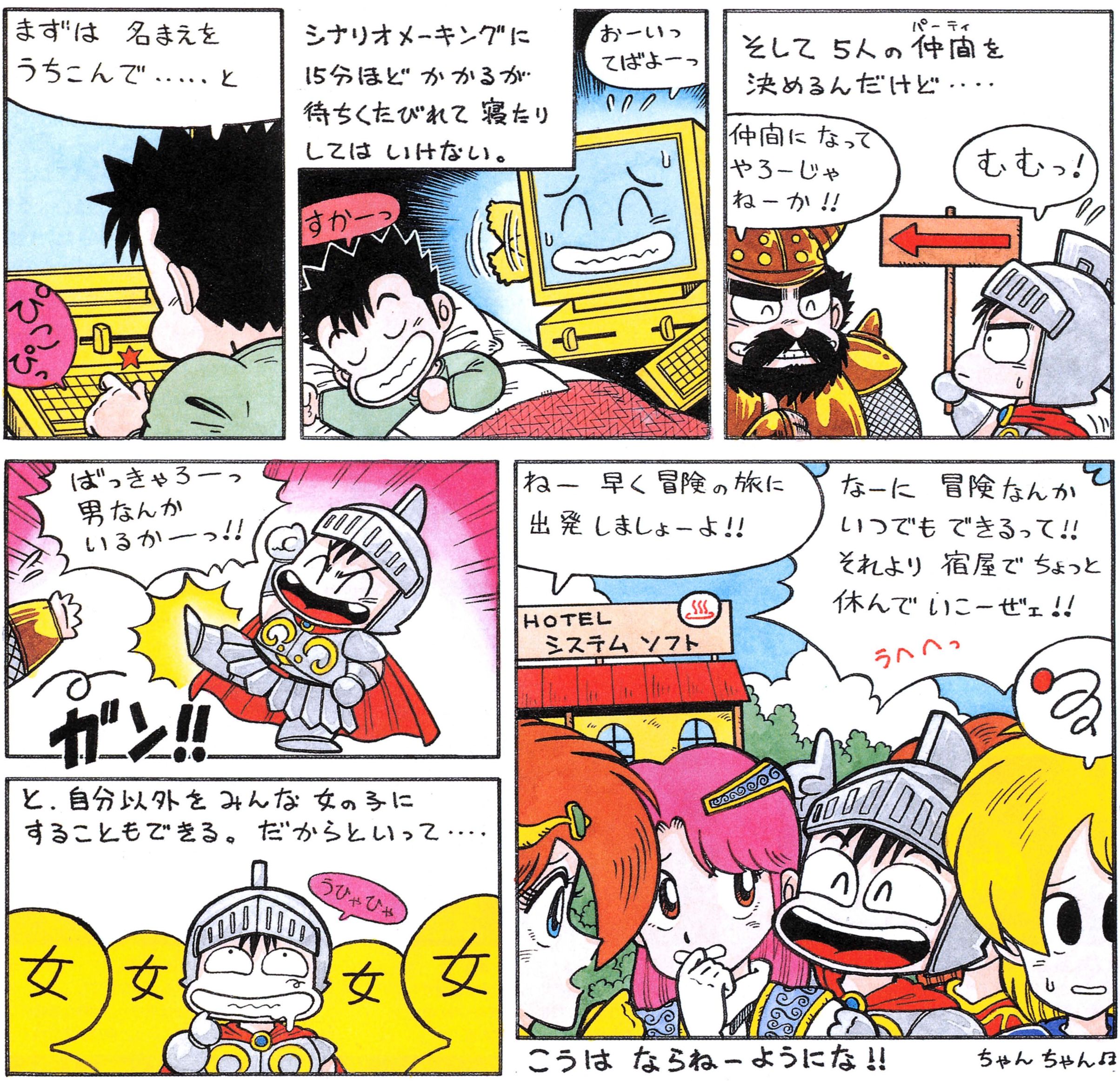


山下章のこのソフトを狙え！

AVGやRPGは、一度遊んだらおしまい、という一般的概念を打ち破ったのが、この『ティルナノーグ』だ。ゲームを立ちあげるたびに、イベントの配置やシナリオが変わるというから、ひとつぶで何度も遊べちゃう、グリコのようなソフトなのだ。最近のシステムソフトのパワーには脱帽！

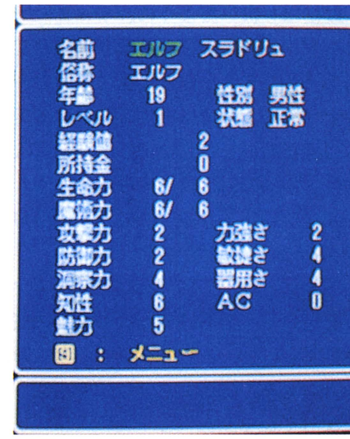
マンガ／御童カズヒコ





15分間待つのだ！　そうすれば キミだけのRPG『ティル・ナ・ノーグ』ができあがる

　うふうふ、すっごいＲＰＧを遊んでしまった。そりゃもう、ぶったまげ。ああ、また続きをやりたいっ。博多に置き去りにしてきたボクのキャラクター、元気かなぁ。
　えっ、何の話だって？　おっとコリャ失敬。へっへっへ、大きな声じゃいえませんけどね、システムソフトの新作『ティル・ナ・ノーグ』に決まっているじゃありませんか!!　いやー、完成前の版をちょっと遊ばせてもらったんだけど、うむうむ、なかなかいい味出しているんですよ。
　まー、何がすごいって、この『ティル・ナ・ノーグ』、遊ぶたびに違うゲームになってしまうんだな、これが。つまりだ、マップもアイテムも、それからなんとゲーム終了の目的までもが、ぜーんぜん別物になってしまうのよ。
　たとえばボクが主人公のシナリオは、「連れ去られたお姫様を救出する」が目的だけど、キミが遊ぶシナリオでは「伝説の秘宝を捜し出す」が目的かもしれない。当然マップも（そう、ダンジョンや塔もだ）違うから、まったく別のゲームといってもいいくらいだ。
　さて、もうちょっと詳しく説明しようか。まずソフトを立ち上げると、約15分かけてキミの（キミだけの！）ゲームを作ってくれる。マップも目的も、すべてこのときに創造される。見てくれ、左がスタート直後の画面だ。
　ま、こんなふうにたった一人で冒険が始まるわけ。といっても、それではあまりにも寂しい。旅は道連れ世は情け、どこぞに気の合う仲間はいないかとうろついていると……きたきた、エルフの若い男が！「私も仲間に加えてください」だってか。こちらにとっても、願ったりかなったり、だ。まかせなさい、一緒に冒険しようよ。もっとも、コイツがどんな能力をもっているかは仲間に入れてみないとわからない。合流したら、さっそく能力を調べてみよう。どれどれ、ふむふむ。チト体力はないが、魔法が使えそうな男じゃないか。
　そうこうしているうちに、パーティも５人になってしまったぞ。それでも「仲間に入れてくれい」という浪人はあとを絶たない。うーむ、ここが『ティル・ナ・ノーグ』のこわいところなんだよなぁ。キミがリーダーをしているパーティに、腕のたちそうな戦士が「仲間に入れて」と来たとしよう。しかし、そのためには誰かをクビにしなければならない。あちらを立てれば、こちらが立たず。こちらを立てれば、あちらが立たず。で、思いつめて「キミィ、うちのパーティを、よかったらやめてくんないかな？」とパーティの中で一番グータラなやつの肩をたたいても、「いやだね」なんていう冷たい拒否を受けたりする。キャラクターに個性がある



▲キャラクターのステータス表示


▲最初は一人淋しく旅に出るのだ


▲エルフをパーティに加え、戦闘



▲パーティ内の個人に命令できる


▲地上に出るとこんな画面


▲こちらは、夜の地上

ぶん、勝手にクビにできない仕組みなんだな。管理職もつらいぜ。

『ティル・ナ・ノーグ』の世界には、昼と夜があるってのもクセモノだ。なんせ街燈もコンビニエンスストアもない世界だから、夜は不便だし物騒だったりもする。

最初にも書いたように、『ティル・ナ・ノーグ』は遊ぶたびに武器や魔法が変わる。システムソフトの話によると、シナリオによっては出てこないアイテムや武器もあるらしい。魔法も同じで、巻物を拾っても「読んでみなくちゃわかんない」って寸法。このへんは『ローグ』に近い感じかな。

下の写真は「アイアンクロー」ってい う忍者が使う手甲鈎みたいな武器の説明画面だけど、これを装備すると攻撃力はもちろん防御力もアップするようになっている。

聞くところによると、『ティル・ナ・ノーグ』は『エリュシオン』の作者竹谷氏が、前作で実現できなかったたくさんのアイデアを「ギュッ」と凝縮して作ったRPGなんだって。このゲームの構想を練るために、たくさんのケルト神話を研究したそうな。だから、設定やモンスターも『D＆D®』ネタの物とはひと味違う。

とにかく口当りが非常によいゲームです。とってもサワヤカなんだよなぁ。ダンジョンの中でも、一度歩いたところはマップが描けるし、どこでもセーブ・ロードができるし、えらく操作性がいい。シナリオもライトに仕上がっている。どう、待ち遠しいでしょ？



▲「アイアンクロー」の効用はいかに



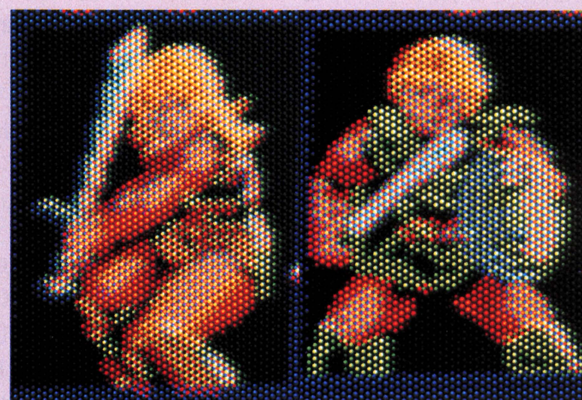
▲死んでしまうとこんな悲しい画面が

ティル・ナ・ノーグ＝常若の国で

このキャラを見てくれ!!

これが『ティル・ナ・ノーグ』に登場する味方キャラクターのアップ。左が女性、右が男性ね。

「仲間に入れて」といってくるキャラにもいろーんなヤツがいて、たとえば「アタイもいれてヨ」という下町の元気なねーちゃんや、「私もご一緒させて」というお嬢様なんてのもいる。キミの好み次第でパーティに参加させることもできるよ。


▶いかにも強そうなスタイル。女のコはちゃんと女のコらしく見えるところがたまらない

エッ？ 隠し扉ですか？

おっと、5人でダンジョンの中を捜索していたら、突然壁が崩れて隠し扉が現れた!! その先にあるのは、宝箱か、はたまた階段か!?

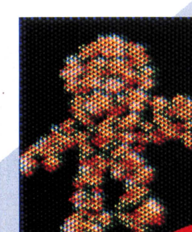
パーティには「総合洞察力」っていう「注意深さ」みたいなパラメータがあるんだけど、これが上がってくると発見できるらしい。なるほど、これはなかなかドキッとさせてくれる仕掛けじゃありませんか。



▲洞察力があると隠れたものも見える

MONSTERS

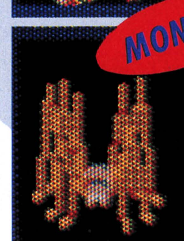
マイコニッド


▶一番弱い敵。とはいっても、さすがに一人だけじゃ勝てないけどね。だれか仲間を見つけたら、こいつ相手に経験を積もう

ジャイアントバット


◀まとまった数でかかってこられるとやっかいだが、3～4人のパーティなら勝てる。動きが早いから、回りこまれないようにね

ヒュージスパイダー

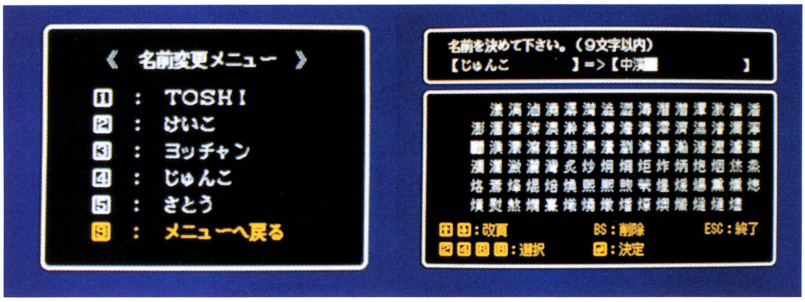

▶コイツはかなり強い。毒を持っており、かまれるとマヒしてしまうので要注意だ。レベル1～2くらいのうちは、逃げたほうがいいかも

レッドキャップ


◀赤い帽子をかぶった、なんかよくわかんないオッサンたちだ。見かけは弱そうだけどけっこう強いから、なめちゃだめ

はこんなこともできるのだ！

キャラクターに名前をつけちゃお



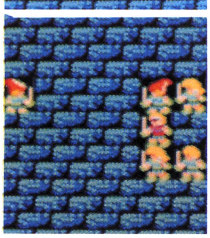
『ティル・ナ・ノーグ』は、仲間になったキャラの名前を好きに変えることができちゃう。しかも、なーんとカナはもちろん第二水準の漢字まで使えちゃうのよねん。『齋藤由貴』なんていう旧字体の名前なんかでもぜんぜん平気だぞ。

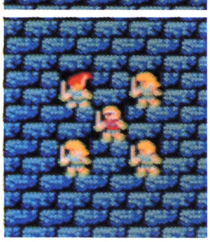
ムフフ、女の子のキャラクターにはやっぱり好きな娘の名前つけなくっちゃねぇ。

フォーメーションを組むのだ！



◀ご覧のように自由自在にフォーメーションが組める。そのときの状況にあったフォーメーションを組もう





▼フォーメーションを組むときはこんな画面



そうそう、この『ティル・ナ・ノーグ』は敵に遭遇し、戦闘シーンになると、互いにキャラクターが入り乱れて戦う、タクティカルコンバットモードになる。

このとき重要なのが、パーティのフォーメーションだ。そのときの装備の状況や、パーティの人数、キャラクターの性格を考えて、的確な戦闘体勢を整えておくようにしなければいけないのだ。

ゴリゴリと中央突破で強引に戦うんだったら「密集型」。弱い相手をいたぶるならば、いきなり周囲の「翼型」。あるいは逃げ出しやすいように、後ろギリギリで横並び、なんてのも考えられる。

とにかく、そのときどきの目的や現状に合わせてうまくフォーメーションを組むのが、生き残るカギになってきそうだ。

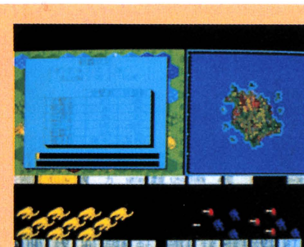
うっかり、まだ成長してないキャラや装備の悪いキャラを前に出しておくと、アッという間に敵のエジキになってしまうぞ。これは逆の場合もあって、敵が強くても、フォーメーション次第では勝てることもあるよね。

リーダーたるもの、いかなるときでも、フォーメーションにはくわしくありたいね。

《ファンタジーナイト》制作進行中!!

もう一本、システムソフトの新作といったら『ファンタジーナイト』だ。先月もチラッと紹介したけど、こちらは『大戦略』をベースにしたファンタジックなＳＬＧ。ユニットには、ドラゴンや騎士、ゴブリン、恐竜なんてのが使われている。

『大戦略』よりもさらにユニットの成長に重点がおかれていて、始めパピードラゴンとして誕生した竜が戦いに勝つことにより成長し、最後には火を吹きまくる無敵の「キング・オブ・ドラゴン」に成長したりと、キャラクターそのものの大きさや形が変わってしまったりするらしい。アニメーション画面いっぱいの竜と、馬にまたがった聖騎士との一騎討ち……うひゃー、コイツはすごいぜ。もっとも現在は、まだファンタジー色をうまく加える方法を模索中とのことで、今後どういう仕上がりになるかはあとしばらく時間をかけてみないとわからないそうだ。もしいいアイデアがあったら、システムソフトに手紙で送ってみてはどうかな？



◀『ファンタジーナイト』のゲーム中の画面



▶ドラゴンのグラフィックもなかなかのもの

●システムソフト／☎092-714-6236／ＰＣ-9801シリーズ／価格未定／12月発売予定

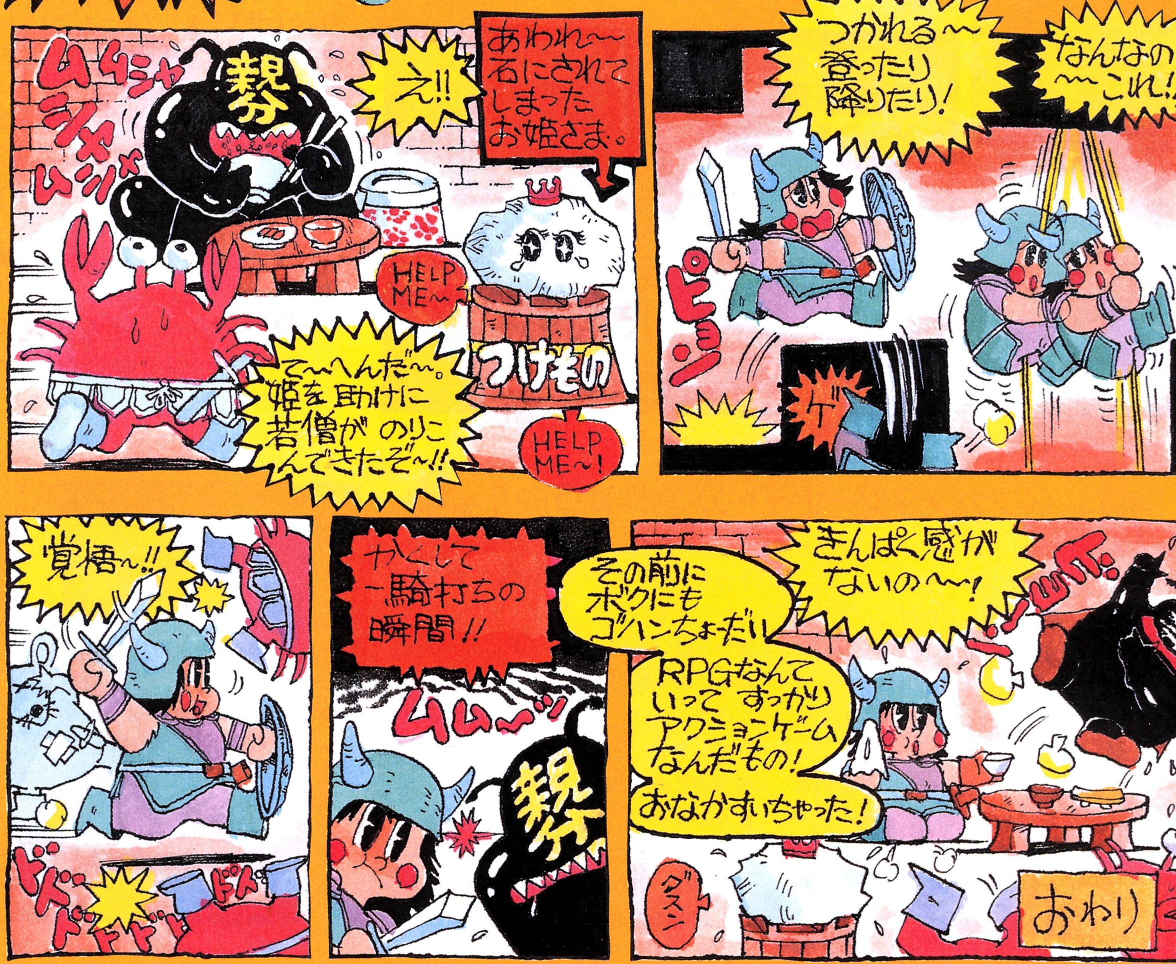
Zeliard
ゼリアード



山下章のこのソフトを狙え！



『シルフィード』から約１年ぶりのゲームアーツの新作！　雰囲気はRPGっぽいけど，内容はバリバリのアクションゲームだ。スクロールはキレイだし，デカキャラもガンガン動く。さっすがゲームアーツ！　こりゃあ今から胸が……じゃなかった，腕が高なるぜ！



 漫画／高橋かずお

超新作6連発 SUPER NEW GAMES!

『ゼリアード』はRPGとアクションのふたまたソケットか



▲神殿の門番に話を聞くとお姫様のことがわかる



▲中に入るとそこには石にされた姫のあわれな姿が

ねえ、RPGってナニ？　どんなゲームのことをそういうの？　このあいだ、いきなり知人にこんなことを聞かれて、ちょっとどぎまぎした。その人はパソコンは持っていても、ゲームなんてぜんぜんやらなかったんだ。でもまあここ数年のファミコンブームなどの影響で、なんだなんだって感じで興味をもちはじめたんだって。

で、RPGってナニ？　てわけだけど、現在パソコンでいうRPGっていってもA toZと幅がひろい。あるソフトをあげて、これがRPGの代表ですよーなんてちょっといいにくい状況にあると思うんだよね。昔はまだよかった!?　かのRPGの始祖『ウィザードリィ』と『ウルティマ』を引っ張り出して、ダンジョンタイプがなんたらオープンタイプがどうたらと説明していけば、相手もそれなりに納得してくれたからね。ところがダーウィンじゃないけど、時の経過とともにこの“種”も枝分かれや先祖返りをして、どんどん進化を続けていったのだ。片や『ローグ』みたいな単純なものから、『ザナドゥ』を頂点（ってことになるんでしょうか、いまでも）にしたアクションRPGまで、いまはずら～っと店頭に並んでいる。

まあそれだけ幅はひろがったRPGだけど、中にはえっこれもRPG？っていうのもあるんだよね。とくにアクションRPGには、ふつうのアクションものと外見じゃ区別がつきにくいものもあるからやっかいだ。実はこの



▲街の中では歩いている人からいろいろ情報を聞ける



▲なるべく多くの人に話しかけてみたほうがいいよ

『ゼリアード』（やっと本題だぜ）を見せてもらったときも、頭にうかんだのはそれ。うーんまたむずかしいソフトがでてきたなあと感じたのだ。

アクションかRPGかはあとにして先にストーリーから話しちゃおう。まだ細部は決っていないけど、大筋はこうだ。ある世界で大昔に倒されてどこかに封印されていた魔王が復活した。魔王は、彼を倒した騎士への復讐として子孫であるお姫様をいけにえに選び石に変えてしまう。お姫様は、このままだと魔王が帰ってきたときに石からもどされるが、そのままいけにえになってしまうのだ。なんとかしてふたたび魔王を倒し、お姫様をもとにもどさなくてはならない。そのために立ち上がったのが、主人公であるあなたというわけ。しかしそれにしてもなんて執念深いやつだろう、魔王って。それにいけにえにするのに、わざわざ石に変えなくてもいいのにねえ。それとも好きなものは一番最後に食べるっていうタイプなのかな、この人。



▲ダンジョンの中で大なめくじと戦う主人公の図



▲巨大キャラのボスを倒すとその印が画面に並ぶ



▲カエル、コウモリ、なめくじと敵キャラ大集合だ



▲ゼリアード物語のオープニング画面でーす



▲城があってもはいれないから先に行ってみよ～っと



▲おっとこんなところに神殿みたいな建物があるぞ

ただいま秋のサービスセール中のゼリアード商店街



▲銀行では陰気なおじいさんが待っている



▲マジックアイテムの店の陽気なお姉さんは好き



▲賢者の家ではレベルを上げたり、セーブをしたりする



▲ちょっと暗いけどここが宿屋（教会）になる予定



▲武器屋のオヤジは何も買わないとすぐ怒るのだ

これもまだ決定したことじゃないけど、ゲームは地上部分から始まるらしい。見せてもらったところでは、城の前からだったけどね。キャラクターはちゃんとしたというか、6頭身ぐらいでなかなかそれっぽい。これが横向きで飛んだり跳ねたりする。剣を振るうときやしゃがむときなんかはとくにリアルだ。ゲーム画面はこのキャラに合わせてスムーズに切り替わる。そしてその行動のほとんどは、あたりまえになったテンキー中心の操作と、まあここらあたりは一般レベルを軽くクリアしていた。

地上には城と街があったけど、城のほうは入れてくれなかった（できてなかった？）から、街のほうを説明しよう。街には武器屋、宿屋、マジックアイテムの店、銀行、賢者の家などがあった。それぞれ中に入ったところが上の写真だ。ただしこの中のメニューなどの部分は、これから変わるだろうといっていたから信用しちゃだめだよ。

武器屋ではもちろん武器である剣や防具や盾を買う。ちなみに武器の種類は6種類だそうで、レベルアップするにしたがって取り替えていくことになるんだってさ。ここではあと、壊れた盾の修理もしてくれる。

教会にするかもしれないといっていた宿屋では、休んで体力を回復することができる。まあこれはどこでも同じだから次にいこう。

マジックアイテムの店では、特別な巻物や毒消しの薬などを扱っているそうだけど、ダンジョン内で見つけたアイテムなんかもここで買ってくれるといっていた。それにその買ったアイテムがいままで店にないものなら、次からはちゃんとそれが店頭に並ぶようになるんだって。うーんすばらしい商売魂だ、大阪商人かもしれん。

銀行っていうのは基本的にゴールドを預けておくとこ。ただこの世界でいうゴールドは怪物を倒すだけじゃ手にはいらないんだって。怪物を倒してもらえるのは、アルマス（魂の玉という意味だそうだ）というものだけで、どうやらこれを銀行で両替してゴールドにするらしい。ややっこしいね。

最後の賢者の家では、ゲームに関するいろいろな情報を占うことで教えてくれたり、なんといっても大切な記録つまりセーブができるんだ。

街の様子はまあこんなところ。誌上ではわからないけど、各ショップにいる店の主人や薬を売る女の子などはアニメで細かく動くんだよ。さらに取材のときにはまだできていなかったけどこれを音声合成でしゃべらせたりするといっていたから、完成したらすぐれもんになるんじゃないの。でも夜遅くひとりでやっていて、占いの念仏みたいな声がでてきたらブ・キ・ミ〜。



▲ダンジョンの中にも地上と同じような建物がある



▲これらのデザインも変わる予定だから期待しよう!?



▲一番近くにあるのが怖いオヤジのいる武器屋だった



▲なんか十字架みたいのがかかってる建物が宿屋なのだ



▲マジックといっても魔法を売っているわけじゃない

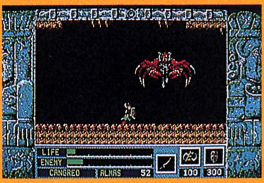
ダンジョンの中では指先のテクが生死の分かれめなのだ

超新作6連発 SUPER NEW GAMES!

ダンジョンの入口は街のはずれにあって、なんか炭鉱の入口みたい。入ってみるとすぐ怪物の登場だ。オークかゴブリンかって思ったら、なんと出てきたのは大ネズミとか大なめくじ。少しガックリきたけど、聞いたところではこれらの怪物キャラにはそれぞれ個々に特殊プログラムが組み込まれていて、別々な動きをするようになっているんだって。そういわれてみると、やたらネズミのちょこまかした動きなんか本物っぽい。怪物は32＋8の計40キャラいる。この8は各階にいるボスである巨大キャラのこと。最初の巨大ガニを見せてもらったけど、たしかにデカかったし動きも細かい。聞いてみたらやっぱこれも特殊プログラムだって。

ダンジョンの各階は写真のように何層にも分かれていて、ロープを伝わってしかいけないところや、うまくタイミングをとらないと通れないトラップなどがありもうたいへん。こんな中を忙しくロードランナーかキャッスルかって感じで走り回ると、アイテムが入っているかもしれない宝箱やカギを見つけられる。さらに進むと地上にあるような街（各階に1つずつあるって）や巨大キャラのいる部屋にたどりつけるってわけ。地下の街も基本的には地上と同じだそうだけど、特殊なアイテムがあったり"物価"なんかが違っているんだって。

しかしこのダンジョン内だけはもうアクションだね。なんたって作っているスタッフのひとでも「難しいですよこの迷路は」なんていって失敗してたもん。やっぱこのゲームってアクションＲＰＧじゃなくて、ＲＰＧ風アクションゲームじゃないのかな!?


◀見よ！これがうわさのデカキャラだ


◀ボスを倒すと次の階へのカギと入口が出現


◀ダンジョンの中でカギを見つけたところ


◀さらに宝箱もあったでもワナかもよ！


◀とある扉をくぐると別のところへ出られる


◀ダンジョンは階によって色が違うのだ


◀落っこちると串刺しになるトラップはこれ

え～と最後に但し書きしときますがなにせ製作中の取材ですので、発売される完成品とは内容に違いがあっても当局はいっさい関知しません。

ゼリアード必殺剣連続写真堂々公開!!


▲そこの大ガエル、刃のサビにしてくれるは


▲まずは軽くキェ～と切りかかるのだ


▲残酷にも血ダルマと化すかわいそな大ガエル


▲倒した跡にはアルマスが残っていた


▲銀行ってわりには貧弱な建物。預けるのはよそうかな


▲街のはずれにあるのは賢者の家。今日は何を占おうか


▲山の中腹にあるダンジョンの入口。さあ冒険へ出発だ

● (株)ゲームアーツ／☎03-984-1136、PC8801SRシリーズ／未定

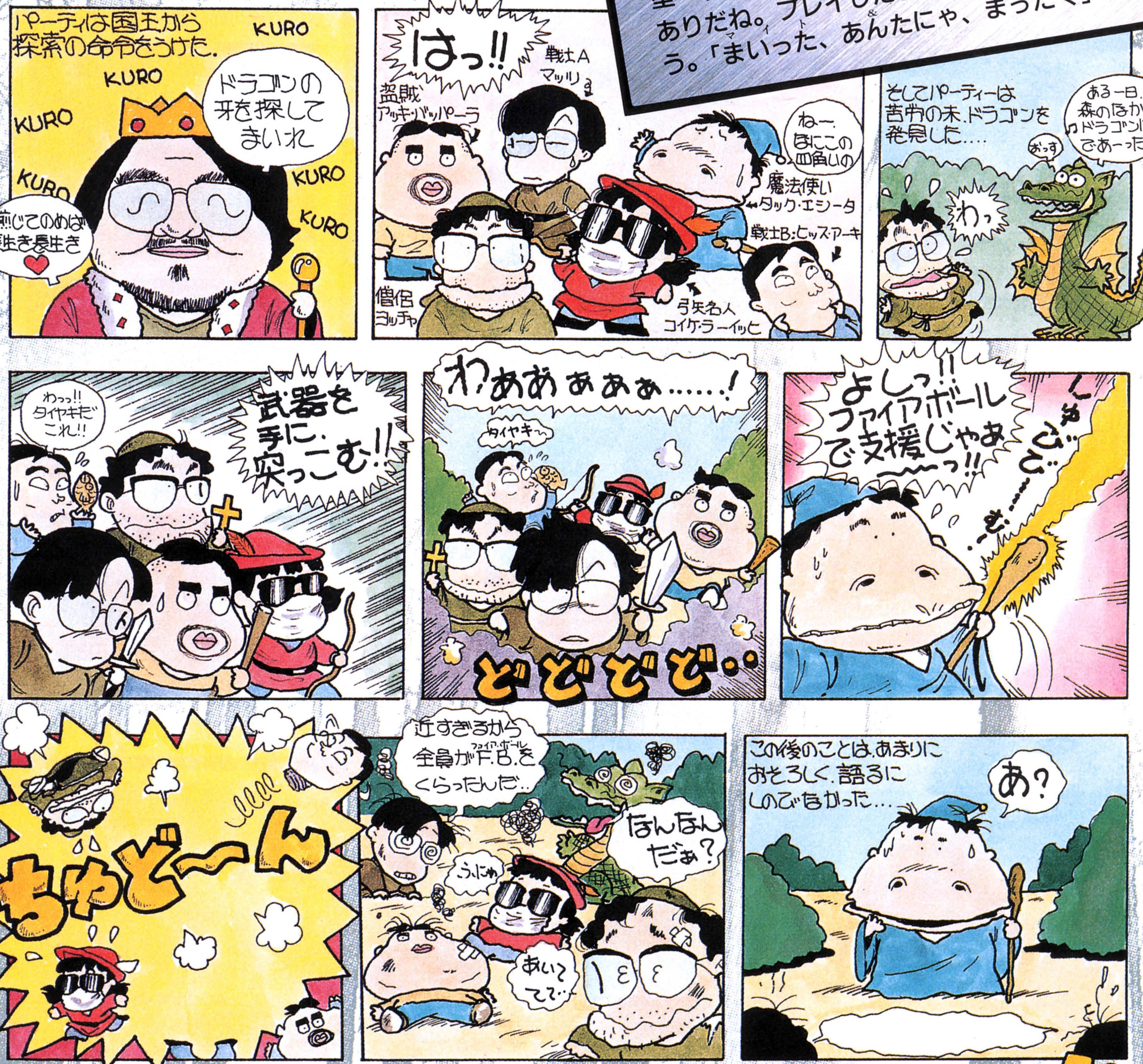
Might and Magic



山下章のこのソフトを狙え！

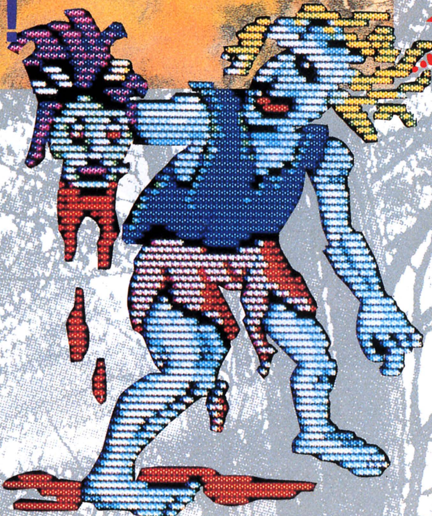


『ウィザードリィ』でもない、「ウルティマ』でもない、新しいタイプのRPGが本場アメリカからやってきたゾ！ しいていうなら、アウトドア型『ウィザードリィ』。こりゃ、一見(いっけん)の価値ありだね。プレイしたら、みんなでこういおう。「まいった(マイト)、あんたにゃ(&)、まったく(マジック)」



 マンガ／盛本康成

『マイト&マジック』は新世代のRPGだ！



ぼく、すなわちクロちゃんが、この『マイト＆マジック』を初めて見たのは、今年のはじめごろなんだ。輸入ソフト専門店のたなにおいてあったんだけど、最初はなんだかハデな地図がついたゲームだな、なんて思っただけ。「まあ、ここのところアメリカ製のRPGも、しばらくプレイしてないからな。ちょっくら試してみるか」などという気楽な気持ちで買ってみたんだ。

ところがびっくり。やっぱり世の中はわからないもんだね。『マイト＆マジック』をやってみたらこれがおもしろい。それもただのおもしろさじゃなくて、「これは新しい世代のRPGじゃないだろうか」などと考えはじめてしまったんだ。

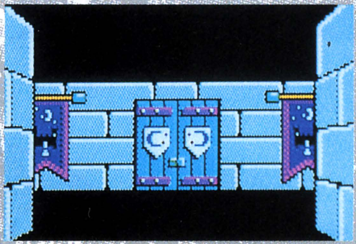
いままでのコンピュータRPGは、どのゲームも『ウルティマ』か『ウィザードリィ』の影響を受けていたんだ。もちろん影響を受けてたって、おもしろければそれでいいんだけど、やっぱり新しいスタイルのゲームも見たいよね。なんてことを以前から考えていたら、そこにこの『マイト＆マジック』がドーンと登場してきたってわけなんだ。

それじゃ『マイト＆マジック』はどこが新しいのか。これはもうゲームをひとめ見てもらえばわかるよ。『マイト＆マジック』ではダンジョンや町の中だけじゃなくて、屋外(おくがい)の世界までが３Ｄになっている。ということは、あたりの景色を前後左右に見ながら、世界を旅することができるんだ。

なにしろ『ウィザードリィ』には野外のモードはないし、『ウルティマ』はダンジョン以外は２Ｄの世界だ。もちろん、それはそれでバランスのとれた世界だということは、よくわかっているつもり。でもそうはいいつつ、ぼく、クロちゃんでも、町を出て木立ちの中を歩いたり、森の中にわけいったりするのは、すごくおもしろかったよ。とくに北で雪をかぶった山を見たときと、初めて海辺に出たときは、もう感動の一瞬だったね。

移植作業をしているスタークラフトさんにうかがったときも、この３Ｄの画面処理は苦労してるってお話だったっけ。とくに原作のアップルの画面は、ドットが少なくてあらいグラフィックなんだけど、日本の機械はグラフィックが密なので、調整がむずかしいとなげいていたなあ。でも借りてきたサンプル写真を見るかぎりでは、日本版のグラフィックもなかなかだよね。やっぱりこの３Ｄがウケたのか、アメリカじゃ来年には続編も出るということだから、こりゃなかなかの注目株だぞ。

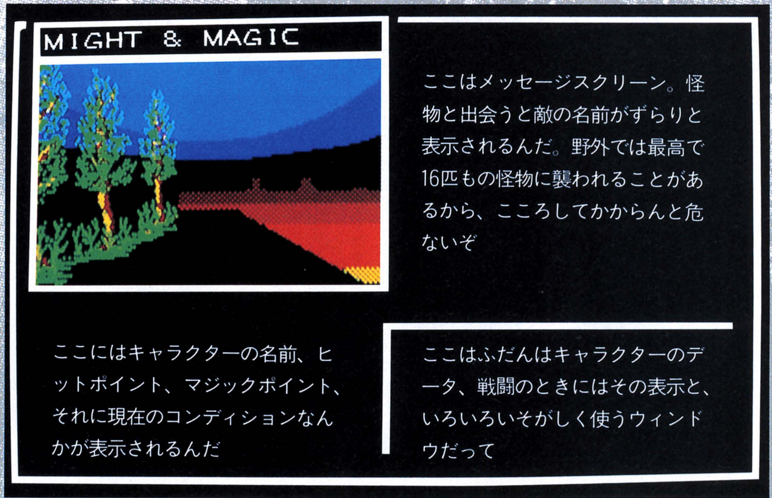
考えてみるとRPGの本家本元である『D&D®』だって、こういった具体的なビジュアル要素はもっていないんだ。せいぜいミニチュアやイラストでイメージを高めるくらいだ。とするとこの『マイト＆マジック』は、コンピュータRPGだけじゃなくて、広い意味でのRPGにとって、かなり重要なゲームかもしれないね。



王様の城の中の風景だ。あるアイテムをもってないと、ここで兵隊に追い出されちゃうよ



まだ未完成だけど、画面はこんな感じだ



●スタークラフト／☎03-988-2988／ＰＣ88、ＰＣ98、ＦＭ、Ｘ１シリーズ　9800円／11月中頃発売予定

しかし、ゲームが面白いかどうかそれがいちばんの問題だぞ

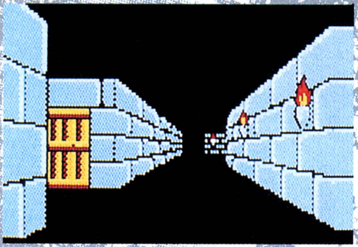


そうなんだ、いくら『マイト＆マジック』が、新しいスタイルのRPGだったとしても、その内容がゴミならお話にならないよね。グラフィックがいいだけのソフトだったら、だれでも2、3本は知ってるだろ。あえて何とはいわないけどね。

しかしその点はだいじょうぶ。なにしろぼくはじまんじゃないけど、今年の春あたりは、『マイド＆マジック』にかなりハマっていたからね。そして「おもしろいですか」と聞いてくる友人には、かならず「おもしろいよ。時間は多少かかるけどね」と答えたんだ。それでつまんなかったら責任問題だもんね。



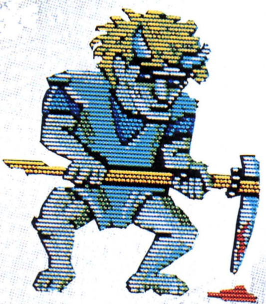
左は岩山、右と正面には砂漠が広がってる。画面は試作段階だからかわることもあるよ

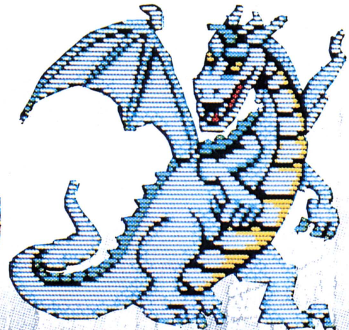


ソーピガルの町の中。地下の洞窟みたいなところにある町だから、灯りが必要なんだ

『マイト＆マジック』は、ヴァーンと呼ばれる世界での冒険なんだ。となりのページを見てもらえればわかるけど、ゲームのパッケージにはヴァーンの世界地図もついている。もちろん地上の風景は、この地図と同じようになってるんだよ。

ヴァーンは東北は砂漠、西北は氷河、西南は海、東南は湿原に囲まれた小さな世界だ。人々は5つの町にわかれて住んでいる。だけどとある理由から、すべての町は地下の洞窟のようなところにあるんだ。そして地上には、さまざまの怪物が出没する原野がひろがってるというわけ。もちろん人里はなれたところのほうが、怪物の数は多いんだ。





その地上には王様の住む城や、謎を秘めた洞窟や、住人の正体がわからない謎の砦（とりで）などがあるんだ。こういったところは『ウィザードリィ』のダンジョンみたいに3Dになってるんだよ。

ゲームのシステムは『D&D®』などの本格的RPGの流れにあるんだ。キャラクターは人間、エルフ、ノーム、ドワーフ、ハーフオークの5種族からつくれる。そしてなれる職業は、戦闘主体のグループがナイト、パラディン、アーチャーの3つ。それにおなじみの僧侶、魔法使い、盗賊の3つが加わって、全部で6種類だ。ナイト（騎士）はほかのゲームの戦士と同じ。だけどレベルが高くなるとパラディン（聖戦士）は僧侶の呪文が、またアーチャー（射手）は魔法使いの呪文が使えるようになるんだ。このへんは『ウィザードリィ』をプレイしたことのある人なら、すぐにわかるんじゃないかな。

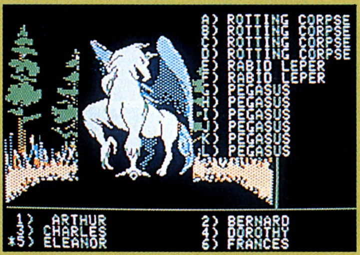
さてプレイヤーがキャラクターをつくると、彼らはソーピガルという町で

アップル版の画面も見せてあげる

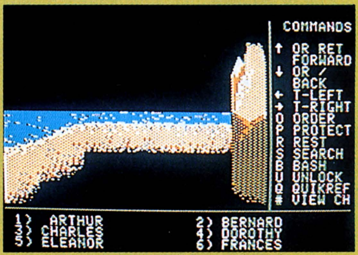
ゲームがまだ未完成なんで、だせる画面が少ないんだ。とりあえずオリジナルの絵でも見ててよね



アップル版の荒野。林や山はそれらしく見えるんだけど、いまいちの感じもするんだ。残念！



怪物登場！　モンスターの絵はアップル版が80枚、日本版では120枚くらい入るらしい

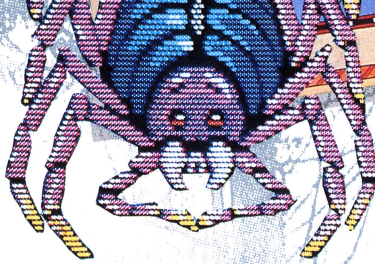


これが海岸だ。ちょっとラフなアップルのグラフィックでも、なかなかいい感じが出てるね

ヴァーンの世界にようこそ。若き冒険者たちよ

これがヴァーンの世界だ。なんでもこの地図は、伝説のヒーローであるコラックが、仲間との偉大な冒険のすえに完成させたらしい。きみも冒険をしながら、どこかで彼やその仲間のことを聞くかもしれないよ



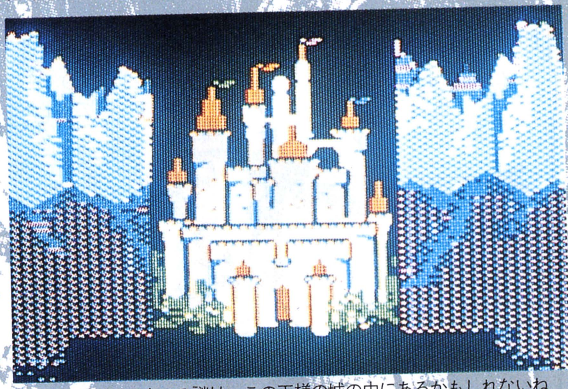


誕生する。そして、まずはレベルアップにはげむというわけ。とにかくキャラクターのレベルを上げないと、なんの役にもたたないからね。ただ『マイト＆マジック』がかわってるのは、レベルを上げたら次はどうしよう、といったゲームの目的性がいまひとつはっきりしていないことなんだ。

うん、いよいよ話は核心にせまってきたぞ。たとえば『ドラゴンクエストII』では、倒すべき敵として「ハーゴン」という目標が設定されてるだろ。つまり目的は最初からはっきりしていて、あとはどうやって倒すかという問題だけなんだ。ところが『マイト＆マジック』には、そういった目的は何も示されていないんだよね。パッケージには何か秘密があると書いてるけど、それがいったい何だかは、かなりゲームをやらないとわからないんだ。

しかし、それじゃ最初のうちは、いったい何をしたらいいんだ、という声もあるだろうね。それもごもっとも。だけど『マイト＆マジック』の楽しさは、目標がないから何でもできる、ということだといったら、わかってもらえるかな。つまりきみたちのキャラクターは、ソーピガルの地下にあるダンジョンを探険してもいいし、近くの洞くつをのぞいてみてもいいんだ。また魔法使いの手紙を運ぶ仕事をやってもいいし、うまくいけば王様の城で探索の役を与えられるかもしれないんだ。謎の砦に忍びこむこともできるし、人がほとんど行ったことのないヴァーンのへき地を探険して、正確な地図をつくるのも楽しい。それがめんどうならたんなる観光旅行として、あちこち見物して歩くのもいいんじゃないかな。

どうだい、ヴァーンの世界でやれることはこんなにあるんだぞ。そしてこれらの冒険をやっていくうちに、きみも『マイト＆マジック』の真の目的を見つけられるはずなんだ。『ウィザードリィ』のように、マッピングが重要なゲームだから、多少はてまがかかるけど、そのぶんおもしろいことはまちがいないね。日本版が出て、きみが早くヴァーンの世界を探険できるように祈ってるよ。



『マイト＆マジック』の謎は、この王様の城の中にあるかもしれないね

抜忍伝説

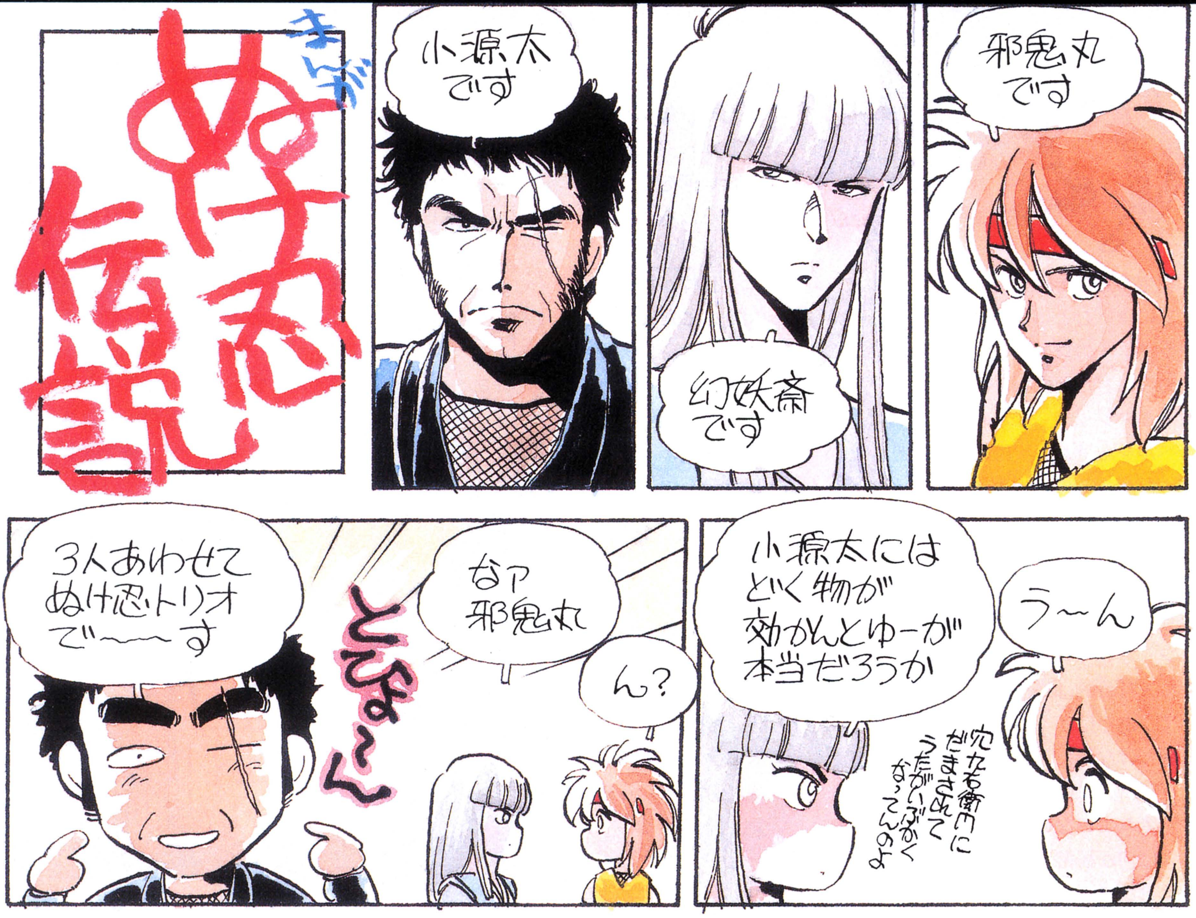
翼をもった男達



山下章のこのソフトを狙え！

タイトルどおり、忍者をやめようっていう抜忍の物語。忍者をやめるってのは、今のヤクザどころの騒ぎでなかったりするわけだ。とにかくストーリーが良く練り込まれていて、1本のストーリーを3人の視点から見れるというアイデアは表彰もんだよ、ホントに。

天正九年（1581）九月、伊賀は信長軍による攻撃を受け、伊賀の里の忍者達は壊滅状態に陥った…。しかし、伊賀忍者軍は生きていた。これは、戦乱の中、厳しいおきてにそむき抜忍となった三人の男達の記録である。う〜んカッチョイイ！　新鋭ソフトハウス〝ブレイン・グレイ〟の記念すべき第1弾ソフト『抜忍伝説』。私は、このソフトに新時代の幕開けを見た!!



　マンガ／中津賢也

超 新 作 6 連 発 SUPER NEW GAMES!

青山に抜忍たちを見た!

東京は港区南青山。名前を聞いただけで、田舎モンは腰を抜かしてしまいそうな“はいくおりちィ”なところに、抜忍たちの隠家“ブレイン・グレイ”があった。しかし、何ゆえに彼らは身を隠すのであろうか？　人間というのは仮の姿で、実は妖怪人間なのではないだろうか。

いや、そうではないのだ。それには、3代先へまでさかのぼる血ぬられたふか～いわけがあったのだ。して、そのわけとは…実は！　彼らは…めちゃくちゃ明るいのだ！　表面は明るくふるまっていても、その内に陰険な暗さが漂うソフトハウスに対抗するがごとく、根っから明るいのである。

しかし、それは何も考えてはいない、無意味な明るさではない。それは、自分たちがこれから生み出す物への大いなる自信から来る明るさなのだ。彼らの信念は「ほかでやったこと、またやりそうなことは絶対にやらない」なのだ。！　そんな彼らが生み出そうとしている『抜忍伝説』とは…。



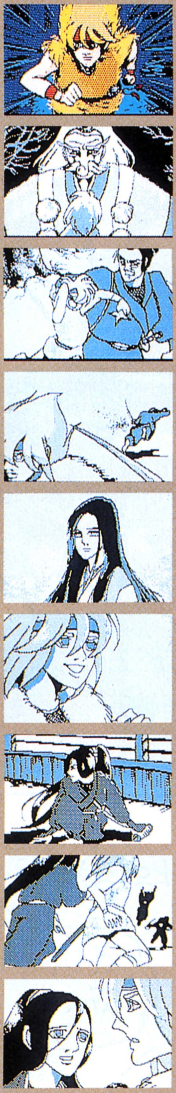
▲これが、千葉の山奥より流れて来た抜忍たちだ！



飯島どの	りんちゃん	ナベちゃん	さっちゃん	松本っちゃん	フィフティーズ武井	公門の太夫	♥武藤姫(21才)
開発本部長	サブプログラマー	メインプログラマー	サブプログラマー	バランスチェック	モンスター系グラフィック	邪鬼丸グラフィック	企画サブ



邪鬼丸



その少年は、鞍馬山で動物に育てられた野生児であったが、15才の時に天狗と出合い、言葉や体術を教わり邪鬼丸と名づけられた。ある日服部半蔵に伊賀へと連れ去られ、石川五右衛門のもとで忍者への修行をつみ、一人前の忍者となっていった。そんなある日、伊賀の里にあやめという少女がやって来た。邪鬼丸は、あやめに恋心をいだいた。しかし、そのあやめが伊賀忍法帳を盗み出したのである。追われるあやめを逃がした邪鬼丸は、あやめが甲賀の忍者であることを知り、抜忍となり甲賀へむかうのだった。

幻妖斉

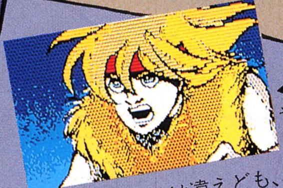


幻妖斉は、飯道山の法道仙人のもとで仙術の修行をし、水を操る法を身につけた。しかし、幻の術と言われる凍結行だけは会得していなかった。ある日、ひとりの男が現われ幻妖斉の前で凍結行を使ってみせたのだった。幻妖斉は、凍結行を学ぶべく、男がいる伊賀の里へとむかい忍術の修行にはげんだ。そして幻妖斉が27才の時、ついにその秘密を知ったのだった。なんと男の使ったのは、妖しの術で、真の凍結行ではなかったのだ。今までの自分の仙術がほしいためにだまされていたことを知った幻妖斉は、抜忍となり飯道山を目指した…。

小源太

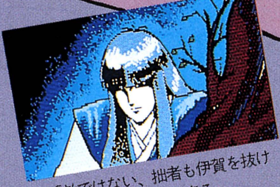


小源太は、伊賀生まれの伊賀育ちの天才的な忍者であった。また、すべての毒物を中和させてしまう特異体質であった。小源太には、兄弟のように仲がいい地雷也という相棒がいた。ある日、任務を終えた帰路加藤段蔵という男に地雷也が殺されてしまう。伊賀の里へ戻った小源太は、地雷也の仇を討つべく申し出た。しかし、頭領はたかが下忍一人と取り合わず、食い下がる小源太の左目に切りつけたのだった。人を人とも思わぬ頭領の考えを知った小源太は、地雷也の仇を取るべく加藤段蔵を捜すため、一人抜忍の道を選んだのだった。



◀「おい！そこのヤツ出てきやがれ」

今、各々の目的は違えども、同じ抜忍の道をたどった男、邪鬼丸、幻妖斉、小源太の三人が出合ったのである。



▲「敵ではない、拙者も伊賀を抜けた。早うせぬと追手が来る」



▶「…わけあって、拙者も伊賀を抜けたのだ」



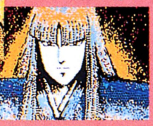
▲3人は追手をまき、小さな山小屋を見つけひとまず身を隠した

▼「回りは敵だらけだ、今信じられるのはおぬしら2人だ」

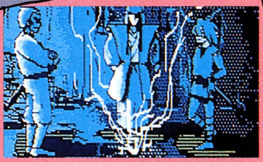




▼「1人より3人か、よし、今日より10日毎ここで合おう」



▲「オレもあんたらなら信じられる」



▲3人は、各々の思いを秘め小屋から消えた…

抜忍伝説に新時代の光を見た!

この『抜忍伝説』では、左で紹介した3人の主人公がいる。そして、3人はそれぞれに違った目的を持っていて、プレイヤーはその誰からプレイしてもいいんだ。しかし、プレイヤーがひとつのストーリーをプレイしていても、その裏ではほかの2つのストーリーも同時に進んでいるのだ。そして、3種のストーリーは、部分的に微妙に交差していて、邪鬼丸の時に出合った人物が幻妖斉のストーリーでも関係していたり、幻妖斉がおこなったあることが小源太のストーリーで大きな意味を持ったりと、3つのストーリーはからみ合う形で進行して行くんだ。

さらに、ストーリーの進行中、そのキャラだけではどうにもならなくなってしまった時には、10日ごとに合う約束をした山小屋で2人に手助けを求めることができるんだ。そして、そのことは他のキャラをプレイしている時にも起きるんだ。たとえば邪鬼丸をプレイしていて、幻妖斉と小源太に協力をしてもらったとする。次に幻妖斉をプレイしていると、邪鬼丸が協力してくれと言ってくるんだ。そしてＯＫすると、さっき邪鬼丸で自分がおこなったことが、こんどは幻妖斉の視点で起きるというわけ。これはもちろん小源太でも同じことだ。こんな風にこのゲームでは、かなりストーリーを重視している。と言うよりほとんどストーリーが中心となっているんだ。ゲームというシステムをとっているのは、そのストーリーをより実感のある物とするためと言っていいだろうネ。しかも、このストーリーは、映画や小説、マンガではできないもの、ゲームという形でしかできないストーリーになっているんだ。さらに、そのストーリーも史実にもとづく数々の出来事や、各地にまつわる伝説なども登場してくるから、さらにさら〜に実感がわいてくるゾ。そして、3つのストーリーを終えた時、全体としての大きなストーリーが見えてくるんだ。終ったあとに、ああ、なるほどとなるわけだ。エンディングは、それぞれのストーリーごとにあるんだけど、あるキャラのエンディングの後3つのストーリーの総体的なエンディングを見ることができるそうだ。

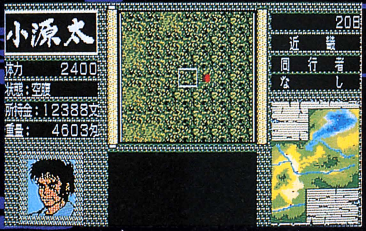
さて、なんか長々とストーリーの話ばっかりしちゃったけど、それだけストーリーがすごいってことをみんなに伝えたかったんだョ。だからゴメンチャイネ！　あっ、そんなことより早くゲーム話をしなくちゃネ。



▶これがメイン画面だ。中心のマップにある赤い屋根が山小屋で、ここからゲームが始まるんだ。10日ごとにここに集まる



◀ステータスの部分にある最重量というのは持ち物の重さだ。最高1万5千匁(もんめ)まで持てる。3人とも持てる量は同じ

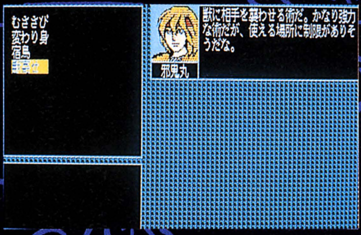


▶状態の所はつねに気をつけなければならない。空腹や、打ち身などになるとみるみる体力がへる。薬を使ってなおさなくていけない

ブレイングレイからのお知らせ『抜忍伝説』発表イベントが開かれるよ！　10月11日渋谷J&P4F、午後2時〜



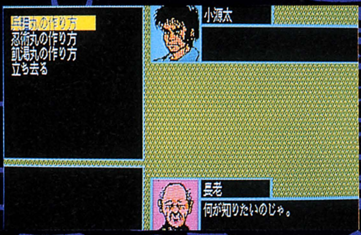
▲サブ画面では、さまざまなコマンドがあるんだ。これは小源太が持っている毒薬の数と重さの表示だ



▲知識というコマンドを使うと、技の説明や薬や武器などの作り方などを知ることができるんだ



▲マップ上を移動中には、敵の他にも町の人などの一般キャラとも出会うことがあるんだ



▲あるキャラからは、いろんな知識を教わることができる。こうやって知識を増して行けるんだ

これがアバダント・ゲーム!



▲移動中には、食べ物も見つけて拾い食いもできるゾ

このゲームは、一見ＲＰＧのスタイルを取ってはいるものの、経験値やレベルといったものなどは存在しない。体力もスタート時の2400から変わることはないんだ（もちろんダメージを受けた時は別だョ）。じゃあ、ゲームが進んで強い敵が出て来たら、カンタンにやられちゃうじゃん！　と思うだろうが、そこをおぎなうのが彼らが身につけている忍術ってわけだ。3人のキャラクターとも、ゲームスタート時にはそれぞれの必殺技を身につけていて、その殺傷力はピカ１。だからこの2400という数値で十分ゲームを終らせられることが可能なわけだ。う〜ん、なんて良心的なんでしょ！

●ブレイン・グレイ／☎03-499-6943／ＰＣ8801ＳＲシリーズ、ＰＣ9801シリーズ、Ｘ１シリーズ／9800円／11月発売予定☎03-499-6943

キミの決断が、すべてを決める！

厳しい伊賀の掟を破り、抜忍となった3人には安らぎの時はないのだ。つねに追手から狙われる身となったのである。さらにこの戦乱の世、いたる所に甲賀忍者や荒くれ者が横行しているのだ…と、言うわけで、もちろん戦闘はさけられない。ただし、この戦闘、ほとんどシミュレーション！

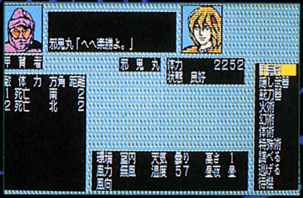
攻撃としてとれる行動が、手裏剣、隠し武器、幻術、体術、特殊術など全部で7つ。さらに、それぞれの項目の中もいくつかに分かれてるので、攻撃方法はかなりの数になる。しかも、それぞれがその時の環境、天気、風向、温度などさまざまな状況に左右される。

おまけに、敵が今自分の位置からどの方向にいるか？ どれくらい離れているかなどによっても攻撃法を変えなけりゃならないので、はっきり言って頭で戦うと言っても過言じゃないだろうネ（ただし、頭つきじゃないよ）。

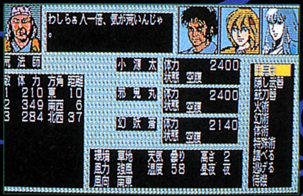
それぞれのキャラには、そのキャラのみの忍術があるんだ。たとえば、邪鬼丸は身の軽さと素速い動きだ。だから、邪鬼丸の必殺技は〝もず〟などの体を使った技となる。そして幻妖斎は、これはもう言わずと知れた妖術だネ。その中でも、お得意の〝水舞い〟や〝風神〟はかなりの効果がある。そして、小源太はプロローグにもあったように、どんな毒物もきかない体だ。そのため、彼の特殊技には毒を操る物だ。たとえば〝春化〟〝風彩青〟などだ。

また、このゲームの戦闘モードで、出合った敵全員を倒したのに、なぜかモードから抜けない時がある。そんな時に調べるのコマンドを実行すると、突然敵が現われることもあるんだ。

もう、つきつめるところまで戦闘のリアルさを表現したシミュレーションが、『抜忍伝説』の広大なストーリーをさらに盛り上げているのは確かだ！



◀アレ？ 全員死亡したはずなのに、おかしいな



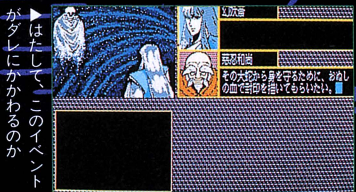
◀同行者がいる場合は、全員での戦闘となるんだヨ

今、翼を持った男達が走る！

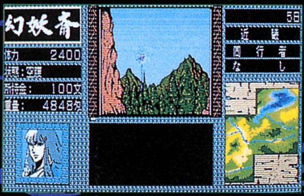
メイン画面を見てもらえばわかると思うけど、右下にマップが表示されているだろう。そう、このゲームではマッピングは不要なんだ。おまけに、各ポイントごとに赤い点で表示されているから、自分が行きたい目的地はその点を回っているうちに必ず見つかるわけだ。それに、どのポイントでも、中に入ればちゃ～んとその場所の名前も表示される。まァ～なんてことなの！



◀幻妖斎から誘われたゾ。さてついて行くべきか？



▶はたして、このイベントがダレにかかわるのか



◀おっ、煙玉が上がったゾ。ダレかが助けを求めてる

これも、マッピングなんかにわずらわされず、じっくりとストーリー、そしてゲーム性を堪能（たんのう）してほしいという、心やさしい親心からくる配慮なんだネ。う～ん、ブレイン・グレイはエライ！

邪鬼丸

山小屋を出発した邪鬼丸は、あやめが居るであろう甲賀の里へと忍び込んだ。そこで、邪鬼丸は自分に与えられた新たな目的を知るのだ。






幻妖斎

幻妖斎はまず、飯道仙へと向った。しかし、そこにはすでに法道仙人の姿は無く「比叡山で即身仏となる、もし凍結行を学びたくば来るがよい」と書かれた手紙だけがあった。比叡山へ向った幻妖斉は、仲間の助けをかりて仙人に会い、新たなる目的を見つけるのだった。






小源太

地雷也の仇を追う小源太は、ふと入って見た村でひとりの占い師と出合い柳生へ行くことを進められる。別に目先のあてもない小源太は、柳生へ向かいそこで柳生の頭領の息子を助けることになる。これがきっかけとなり、小源太は驚くべき事実を知り始めるのだった。







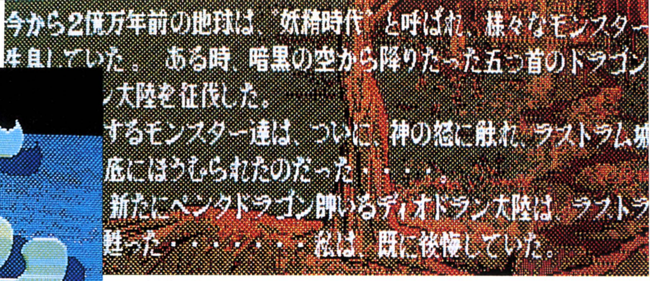

そして…翼をもつ男達の伝説はつづく…

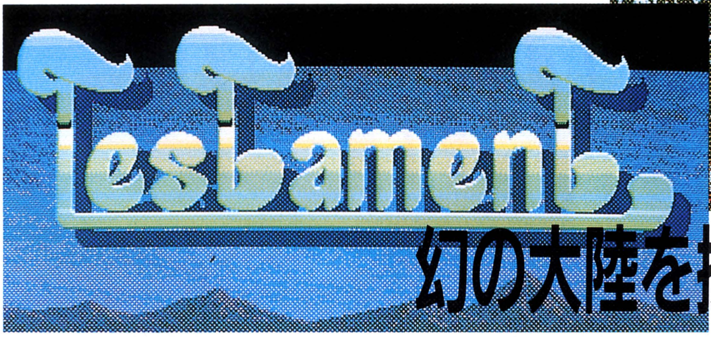
SOFT EXPRESS



ビロロロ〜ンと、またまた出ましたソフトエクスプレス。今月も最新ソフト、話題のソフトの情報でいっぱいだよ！

イラスト／富岡孝雄





幻の大陸を探検するゲームだ！

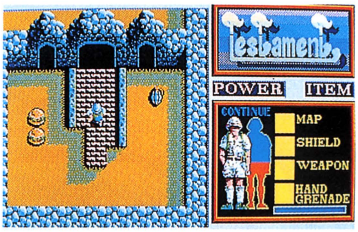
テスタメント
PC8801SRシリーズ　5D　7800円
パショウ・ハウス　☎03-486-0684

——今から2億年前、地球は『妖精時代』と呼ばれ、様々なモンスターが生息する星であった。ある時、暗黒の空からやって来た五つ首のドラゴン(ペンタドラゴン)がディオドラン大陸を征服した。しかし邪神を信仰するモンスターたちは神の怒りにふれ、ラストラム城もろとも永久に海の底にほうむられた——

いつの頃からかは定かでないけれど遠い昔から人々に語り伝えられてきた神話。このゲームの主人公は、そんな神話に魅せられた探検家なんだ。彼の名前はラ・イール。テスタメント（聖書）に記された「ディオドラン大陸」の謎を解き明かすべく歩きまわっていた彼だったが、ついにチャンスがめぐってきたのだ！　しかもペンタドラゴンはラストラム城を本拠地に復活したという…。ラ・イールは神に誓った。必ずやペンタドラゴンを倒すと！

とまぁ、こんな背景を持つこのゲーム。ストーリーだけを見ると「RPGかAVGかな？」なんて声が聞こえてきそうだけれど、『テスタメント』はレッキとしたシューティングゲームなんだ。それも「8方向フルカラー高速スクロール」というスグレモノのね！

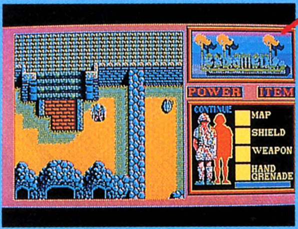
プレイヤーはラ・イールを操り、ゆく手をはばむモンスターたちを倒し、



▲ゲーム開始直後の画面。ハンバーガーが2つと手りゅう弾が1つ見える

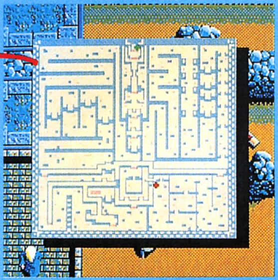
ひとつひとつのステージをクリアして、最後のペンタドラゴンを目指すワケなんだけれど、はっきり言ってペンタドラゴンを見るまでが、すっごく大変！　7つのステージをクリアしないとペンタドラゴンには会えないのだけど、各ステージは、135画面分の広さを持つ広大な迷路となっているからなのだ。135画面分が7ステージあるんだから…な

ラ・イールの体調を把握しよう

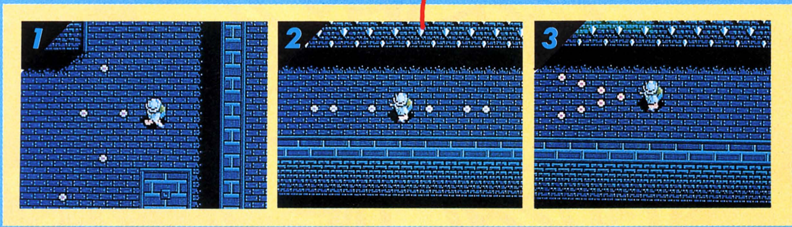


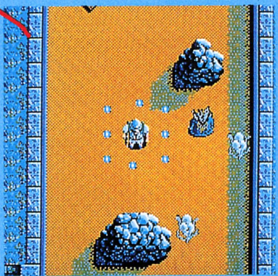
▲ハンバーガーを食べ過ぎたところ。画面がフラッシュし動きが鈍くなる




▲マップのアイテムを取ると、このようにステージ内のマップが見れる

▼ウェポン3種。左からライフル、ショットガン、バスーカの各ショット

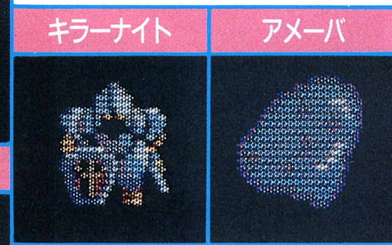



▲手りゅう弾を使ったところ。画面内の敵を一度にやっつける

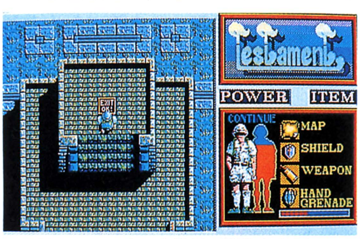
敵モンスター

ここに紹介したのは、いわゆるザコキャラの一部。でもあなどれない奴らだ。





んと945画面分！ しかも各種のトラップ（からくり扉にレザー、回転床に針壁etc.）は、ちゃんと（？）用意されているし、ステージ内でワープするプレートを上手に使わないと出口（次ステージへの入口）にはたどりつけないし、当然のごとくモンスターはばんばん押し寄せて来るし…。う〜ん、まさに四面楚歌って感じなのだ。プレイヤーは迷路内に落ちているハンバーガー（パワーが一定値回復する）やシールド（敵からのダメージを半分にする）、ウエポン（３種類ある）といったアイテムを

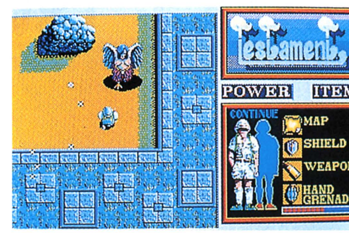


▲ステージ１の出口を発見。階段を上がってＥＸＩＴプレートに乗るとステージ２にワープ！

効果的に使わないと、なかなか出口までたどりつけないぞ！

このゲームはＢＧＭもなかなか良いけど、それ以上にいいなーって思うのが「しゃべる」こと。デモのインフォメーションのところでは「いんふぉめーしょん」ってハッキリとしゃべってくれるし、中ボスをやっつけると「バカヤロー(DEMON)」とか「やめてよ！(HARPY)」なんて言ってくれるんだ。さらには、映画『うる星やつら２ビューティフルドリーマー』に出てくる白い帽子の女の子まで、顔を上げて映画通りのセリフを言ってくれちゃうのだ！（ただし彼女は中ボスの１人なので、倒さない限りセリフは聞けないけどね）。ただ、ちょっとＢＧＭと重なって聞き取りにくい時があるのは残念だけど。

いいなーって思ったところはほかにもあるぞ。パワーが回復するハンバーガーだけど、パワーがフルの時に取るとなんと食べ過ぎちゃって、ラ・イー

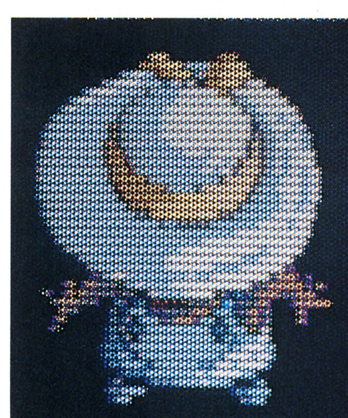


▲中ボスのHARPY の登場だ。手りゅう弾の連発とウェポンの連射で倒せ！

ルの移動スピードが大幅に遅くなっちゃうのだ。こいつは笑える。考えてみればその通りなんだよね。うん。

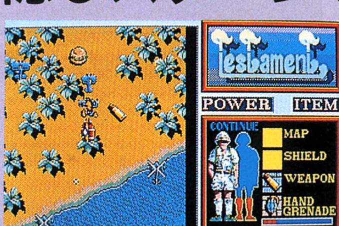
さて、どうにかこうにか７ステージをクリアすると、宿敵ペンタドラゴンとの1対1（サシ）の勝負となる。ここでは、何とゲームのプログラムをすべて入れかえ、全画面での闘いになるのだ。このステージにはアイテムが落ちていないから、ペンタドラゴンを倒すのは並大抵のことじゃできないだろうな。でも、このゲームはセーブができるから何度でも挑戦できるのだ！ ガンバ!!

なお、完成版はボクが見たものよりグッとパワーアップされて発売されるらしいから楽しみだね。

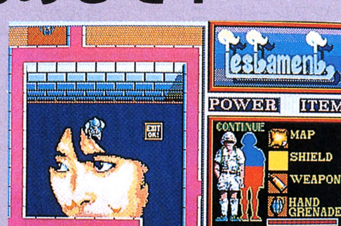


▲これがウワサの中ボス、ＴＯＭＯＫＯだ。あのセリフを聞くためにもぜひ倒してみてね！

隠しステージもあるぞ！



▲この「ステージ・ＬＳＰ」では、敵キャラが飛行機やヘリなどの現代戦となるのだ



▲「アイドル」と呼ばれているこのステージの地面には、こんな絵が描かれているんだ



轟(とどろ)くエンジン音は、まさにF1気分！

F1・スピリット

MSX　R　5800円
コナミ　☎03-262-9110

さあさあ。よってらっしゃい、見てらっしゃい！世にも楽しいレーシングゲームの始まり、始まり。お代は見てのお帰りだよ！

てなわけで、お目見えのゲームは『F1・スピリット』byコナミ。

今までのレーシングゲームときたらただ単に順位や得点を競うだけだったけど『F1・スピリット』は一味違うぞ。

ゲームを始める前に、なんと！自分のテクニックに合ったエンジン、ボディー、ブレーキ、サスペンション・ミッションを選ぶことができるんだ。組み合わせは豊富！　組み合わせによってはまったくバランスが悪い車になっちゃうこともあるから要注意。

レースは、最初はストックカー、ラリー、F3にしか出場できない。でも、それぞれのレースで入賞してポイントをかせぐと、ほかのレースへも出場できるようになる。F3000、エンデュアランス、そしてついにはマンセルやピケ、そして中嶋のように、F1サーカスへ。F1は全16戦。最初から全部のレースに参加できるのではなく、ポイントをかせいでいけばだんだん参加できるレースが増えていくっていう仕組みになっている。

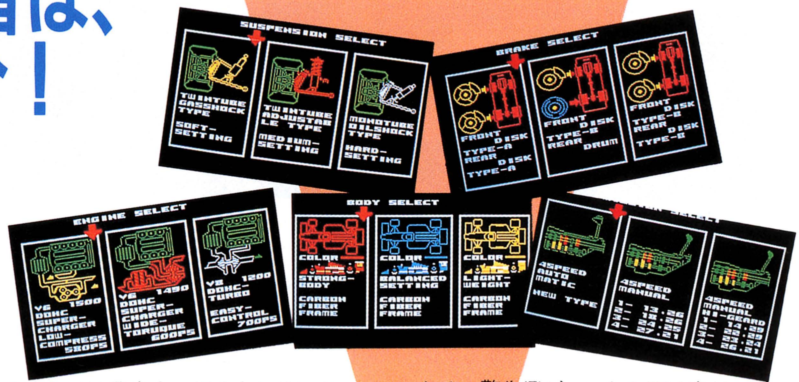
コクピットにはコースの形やタコメータ、スピードメーター、警告燈等が装備されている。キミはこれらのメータを参考にして、レースを進めて行く。

クラッシュやスピンを起こすと、タイヤやブレーキ、エンジンに負担がかかる。警告燈がついたら要注意だ。早めにピットインして、修理しよう。また、燃料切れにも気を配ろう。コースの途中でエンストなんてプロの恥だぜ。

『F1スピリット』のカートリッジには『グラディウス2』でも使われた、SCCというコナミ独自の音源LSIが搭載されているから、気分はまさにサーキットだ。

さあ、キミは第二の中嶋になることができるか!?

オリジナルカーの素!

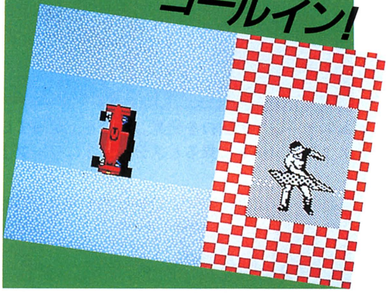


ピット!



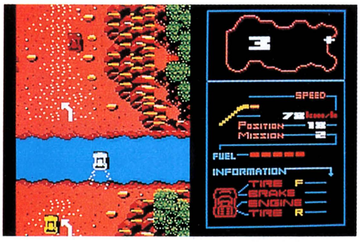
◀ピットにいる時間が表示されるところがニクイね！

ゴールイン!

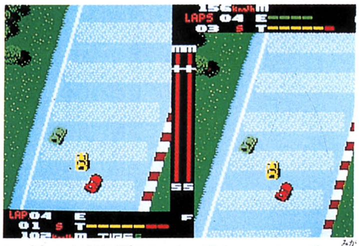




▲あこがれのF1ステージへは、25点以上のトータルポイントを獲得(かくとく)しなければ進めない



▲道なき道を爆走するラリー。砂漠ではハンドルを取られてしまうから、テクニックが必要だ

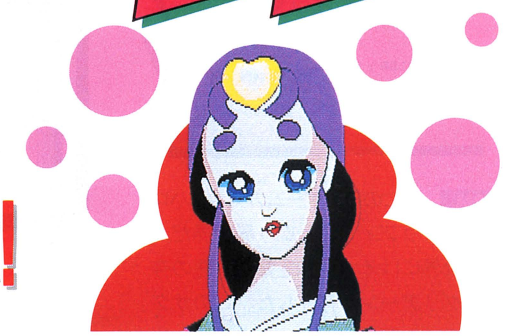


▲バトルには同時に二人が参加できる。腕を磨(みが)いて友達と熱い戦いを繰り広げよう！



20通りの楽しい結末を用意!

SOFT EXPRESS



新玉取物語

PC8801SRシリーズ
FM7シリーズ } 5D 10000円

ビクター音産 ☎03-423-7901

「竜が持っている五色の玉を探して来て」―かわいいかぐや姫に頼まれちゃイヤと言えないわけで冒険の旅は始まり～。どこかで会ったような気がすると思ったら、2年前に出たAVG、『新竹取物語』のかぐや姫。このゲームは、その続編の『新玉取物語』なんだそうな。

最近はかぐや姫ブーム（映画の沢口靖子ちゃんは適役ネ）。このゲームもディスク6枚組の超大作で、なんと、1000種類以上のメッセージに約200のシーンがくり広げられる。

舞台は〝最初の世界〟〝おばけ島〟〝ぎゃる沢山〟〝がんばる海〟と、4つの世界。それぞれでいろんな冒険が楽しめて、進め方も終わり方も人それぞれのマルチエンディング式。ただし得点が出るから、より高い得点めざしてがんばらなくっちゃね。

画面の右下には体力も表示されていて、戦って減ったり神様に助けてもらって増えたり…RPG要素もちょっぴり。体力が0になるとゲームオーバー。

進め方は、コマンド選択式。物を調べたり取ったり使ったりする時は、アイコン(手、アイテム、虫めがねなど)も出てくるヨ。

まず最初の世界でしなくちゃいけないのは、亀を助けてやること。助けてやるのに必要なのは、勇気だけだからね。そのあと、乙姫様を助けてあげれば、ほかの3つの世界へワープできるようになって本格的にゲームスタート。

3つの世界の中では、ぎゃる沢山がオススメかな。キャバレーやテレクラがあるから退屈しないと思うわ。入るならもちろんお金がいるけど。お金といえば質屋さんかしらね、やっぱり。でも、お金を使わなくても店の中に入る手もちゃんとあるみたいよ。

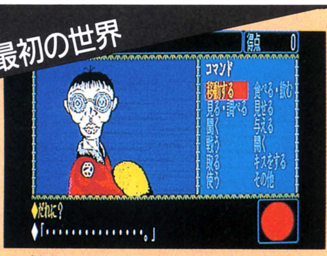
うまくかぐや姫に玉をとどけて感動のラストシーン、そして話は第3部へ。

映画同様、見逃せないゲームよ、これは。

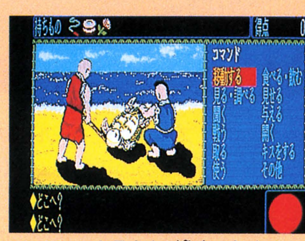
5色の玉を探しに、いざ4ワールドへ旅立ち

それぞれの情景にあったサウンドも、Good! ゲームを盛り上げてくれる

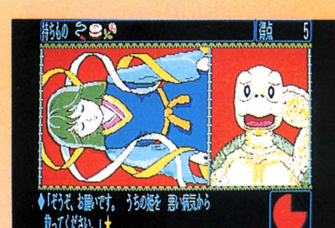
最初の世界



▲破浜に人が…。ひょっとして浦島さん!?ちょっと話しかけてみようかナ

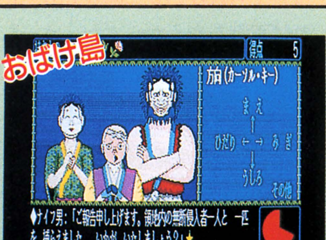


▲コワ～いお兄さんが亀をいじめてる。助けてあげたいけど、勝ちめなさソ



▲助けた亀に連れられて～♪ 美しい乙姫さまの登場。どうしたら起きてくれるの？

おばけ島



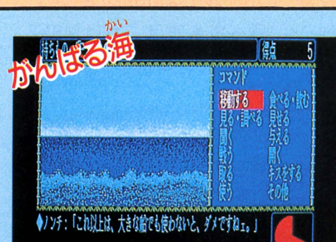
▲おばけ島で突然現われたブキミな3人組。変なお面をつけてるけど、何者なの？

ぎゃる沢山



▲ここはぎゃる沢山のラブ・ラブクラブ。ホステスさんには気をつけた方がいいわよ

がんばる海



▲がんばる海では四方が海。あるアイテムがないと先へは進めないわよ

戦いの宿命が、今、次元を越えた

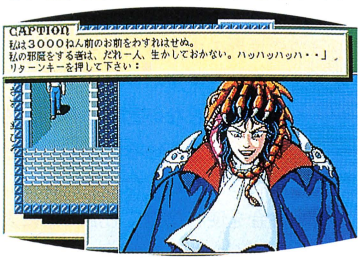
リバイバー

PC8801SRシリーズ
X1 } 5D 6800円
アルシス・ソフトウェア ☎0956-22-3881

このRPGゲームの舞台はハロウディーンという異世界だ。この世界にはその平和を脅かす悪の存在サダリアーンが存在した。このサダリアーンを倒すため、ハロウディーンの世界から現世に転生していたかつての英雄が呼び寄せられた。それがプレイヤーであるキミだ。

斜め上から見た疑似3D画面のなかを、主人公はなめらかに歩きまわり、





周囲はスムーズにスクロールする。

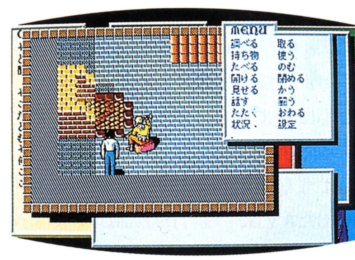
この主人公は、マルチウインドウによるコマンド選択でさまざまな行動を起こすことができる。マルチウインドウなんて見慣れてる。そんな言葉が聞こえてきそうだが、この『リバイバー』では、マルチウインドウの位置さえ変えることができるのだ。そして、行動の幅はかなり広い。そして、キーボードからの入力さえサポートしていて、プレイヤーの行動の自由度はかなり高くなっている。

主人公はこの世界をあれこれ動き回って、人々から情報を集めるのだが、この時の会話には人工知能の技術が生かされていて、リアクションはじつに豊富なものになっている。

疑似3D画面のスムーズなスクロール、マルチウインドウによる行動選択そして、この人工知能、これらがこの『リバイバー』というゲームのウリだ。

この『リバイバー』は、いくつかの点では、数カ月前に紹介したアミーガの『フェアリーテール』というゲームに似ている。しかし、考えてもみるがいい、向こうは天下の16ビットマシン（内部処理は32ビットだ）なのだ。このゲームのプログラマーはなかなかたいした奴だと断言できよう。

『リバイバー』、こいつはいままでのゲームとは1つ違う世界を見せ、プレイヤーを今までのゲーム世界からリバイブ（転生）させてくれるすごいゲームだ。

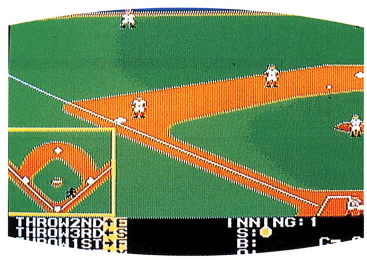


チャンプとスターはどちらが強い？

ハードボール

MSX2 R 5800円
ソニー ☎03-448-3311

最近では、ファミコンでは『ファミスタ』、『ベストナインプロ野球』（光陰矢のごとしのパソコン界・ファミコン界では、そう最近でもないような気もするが）なんかの野球のゲームが続けざまにヒットしたけど、この『ハードボール』はMSX2の野球ゲームだ。と、言っても実はこれはMSX2のためにオリジナルに開発されたゲー



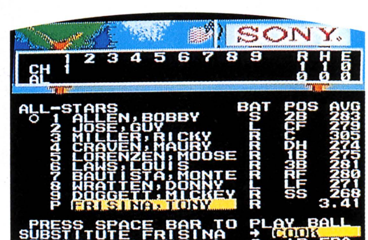
ムじゃなくアップルやコモドール64のために開発されたものの移植なんだけどね。

このゲームの特色としてはボールのコントロールがほかの野球ゲームに比べてバリエーションがあることがあげられる。速球、カーブ、スライダー、シンカー、スクリューボール、超速球など全8種も球種がある。ただし、1人のピッチャーが使えるのはこのうち4つまで。この組み合わせで、ピッチャー1人1人にいろんな個性が出るんだ。また、球を多く投げて疲れると球威が落ちて打たれやすくなってしまうのだ。このことを頭に置いて戦略を考えよう。



チームは残念ながら2つしか選ぶことができない。この点では、ちょっと少なくてものたりない感じがしないでもない。そして、アメリカのゲームらしく巨人やヤクルトなんかあるわけもない。オールスターズとチャンプスという2つのチームだ。チームのネーミングは、どちらも強そうで、どちらを選んでいいのか迷うだろう。見たこともないチームだけに選手のクセもよくわからない。

まずは選手のクセを把握するのがベターだ。自分の選手と敵の得意なこと、不得意なことを熟知していないと戦略はたてられないぜ。敵を知り、己を知れば百戦あやうからずだ。うーむ、説教くさいなあ。



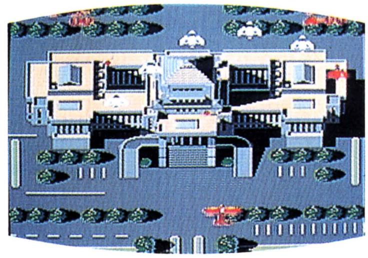
いつまで続く、このスクロール

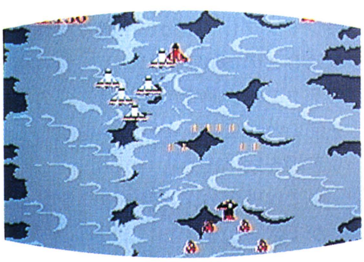
スクランブル・フォーメーション

MSX2　R　5800円
タイトー　☎03-264-8611

スクロールのシューティングゲームはもう飽きたっていう声が聞こえそうな今日このごろ。この『スクランブル・フォーメーション』もそんなスクロールゲームの1つだ。

ある日、東京に突然、銀色のUFOが出現し、都市を手当たりしだいに破壊し始めた。さすがはUFO、並の武器では歯が立たない。そこで日本が国連に発したSOSに答え、アメリカとソ連が共同開発していた秘密兵器バイプレーンが出撃となったのだ。





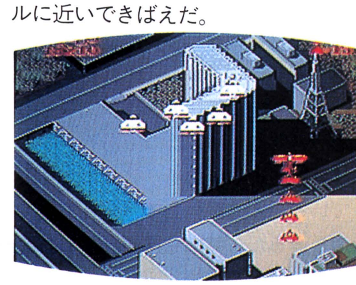
ゲームは日本の上空が舞台になっていて、国会議事堂や赤坂、新宿、代々木、銀座なんかの見慣れた風景が見られる。やっぱり、見たこともないような星が舞台で、その星を守れとかいうよりは実感がわくってものさ。

バイプレーンの特徴は敵のなかに混ざっている赤い戦闘機を破壊すると現われるミニプレーンを味方にできるということだ。そして、2機以上のミニプレーンがいれば3つのフォーメーションをとれる。

また、ミニプレーンはただ飛び道具の数を増やすというだけじゃなく、それ自体を武器としても使用することができる。ミサイルとして発射して敵を破壊することができるのだ。

そして、ミニプレーンに敵の攻撃がヒットすると火の球になって飛び散り、画面上の敵を破壊するのだ。このミニプレーンは破壊されても後からいくらでも補充できるから便利だ。

このゲームは、もともとはビデオゲームの移植なんだけど、さすがにMSX2らしくグラフィックはかなりオリジナルに近いできばえだ。



ご利益ありそうなゲームじゃない？

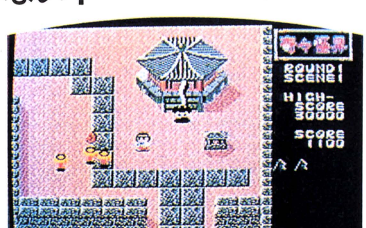
奇々怪界

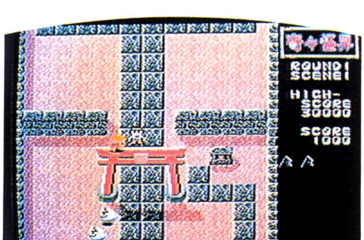
MSX2　R　5800円
ソニー　☎03-448-3311

去年の妖怪ブームで、かなりの人気を博した『奇々怪界』のMSX2版が発売された。

ファミコン移植版は、迷路ゲームのようになっており、アーケードゲームとは全く別のゲームみたいだったけど、このMSX2版の方は、アーケードゲームにかなり忠実に作られている。

ストーリーも、ほぼおなじ。ご存知のとおり、妖怪にさらわれてしまった七福神をひとり残らず救出するのが、主人公の巫子（みこ）、小夜（さよ）ちゃんの目的である。「みのじい」やら「ガラ骨（コツ）」などのザコキャラを、お札（遠距離攻撃用）と払（はらい）棒（近距離攻撃用）で撃退したら、ボスキャラを倒そう。1面ごとに七福神がひとりずつ幽閉されているわけで、7匹のボスキャラを倒して7面をクリアして、宝船を手にいれれば1ラウンド終りだよ。





小夜ちゃんの武器のお札だけど、途中に隠された4つのお札を獲得することによりパワーアップする。

青い札は、手持ちのお札の射程距離を伸ばし、黄色は、お札を大きくしてくれる。赤は、投げたお札が敵を貫通するようになっちゃう。

そして、重なったお札は投げたお札の速度が増すというわけ。

これらを取ると取らないとじゃ、パワーが全然違うから、ムリしてでも取っておこう。

パワーアップのためのアイテムは、青い玉、黄色い玉、オニギリなどどっさりあるぞ。

ただアーケードゲームと違うのは、スピードが、めちゃくちゃ速いことだ。

ボヤボヤしてると、青い光線にまわりを囲まれるなど、まるでバスケットボールの3秒ルールみたいな警告もあり、シューティングはかなりのテクを要するのである。



魔神宮

PC9800シリーズ
X68000 } 5D 7800円

サインソフト ☎0794-31-7453

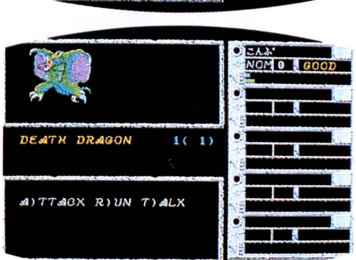
気をつけよう！ 暗い道とモンスター

エントリーNo.8、ザインソフトからの出品作品は、従来のRPGとチョッと趣向を変えた本格派ゲーム『魔神宮』、from兵庫県。パチパチパチ…。

ストーリーは、悪しき神が地上に送り出したモンスターを、キミは神より選ばれた仲間と一緒に滅ぼすことができるだろうかという、いつもながらのものだけどねっ。(多少飽食気味である。う～んゲップ!!)

しかし、このゲームはスグレものである!! しかもふたつもある。ひとつは時間という概念をリアルに取り入れていること。画面上では同じ距離でも道を通るか、荒地を通るか、その地形によって所要時間は変わってくる。時間がたてばどうなるかっていうと、メインスクリーンの見える範囲が変わったりするわけだ、これが。店の営業時間も決まっているから要注意!!（あたりまえだが、24時間営業のセブンイレブンなんかネーゾ)。もうひとつは、名前と種族と血液型(！)で決めるカンタンなキャラメイク。それでいて身長、体重、食べものの減り方まで変わる心憎さ。さすが、ゲーマーの心を知りつくしてるね！





剣の道を極（きわ）め、憎きドラゴンを倒せ！

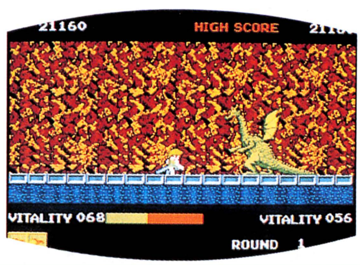
ドラゴンバスター

PC8801SRシリーズ 5D 7800円

エニックス ☎03-366-4345

おなじみのアクションRPG『ドラゴンバスター』がまたまたお目見え。ファミコンと違って今度はアーケード版が基本。

ローレンス王国の王女セリアが、人間界を征服しようとするドラゴンにさらわれてしまう。それを助け出さんとする、主人公クロービス！ グラフィック画面も入って、グッと迫力もアップ。





ゲーム進行は、各ラウンドマップの城からスタートして、その中の好きなコースを選び、敵を倒し、アイテムを取る。そして、各ラウンドの最後の山で、ドラゴンを倒せば、1ラウンドクリア。

そこでポイントとなるのが、アクション必勝テク！ 剣を水平に出したまま、落下する〝カブト割り〟。そして2段ジャンプして、カブト割り操作をすればOKの〝垂直切り〟。どっちも指先のテクニック勝負の必殺技。この2つを使いわけて宿敵ドラゴンを倒してセリア姫を助け出せ！

キミは感動のグラフィックを見ることができるかな？

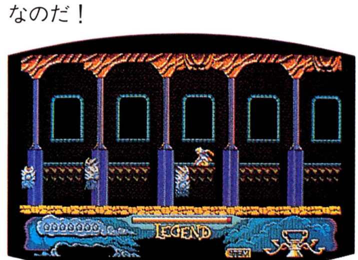
一見の価値あるキャラの細かい動き！

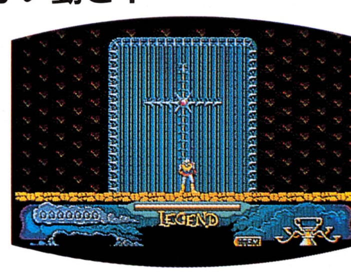
レジェンド

PC8801SRシリーズ 5D 7800円

クエイザーソフト ☎03-442-4233

ある時、妖精アリーナが、人の心の光と闇を操るクリスタルを落としてしまった。それを、神の力で地底深く封じ込まれていた大魔王ガウディアスが、手に入れてしまった！ 大魔王は、クリスタルの闇の力で、人々の心や動・植物までも荒廃させてしまった。そこで、平和を取り戻すために大魔王を倒しに行くのがキミなのだ！





アクションゲームで、ファンタジーRPG的なストーリーを取り入れたこの『レジェンド』。マップはめちゃくちゃ広く、そしてそのクラフィックもいろんなパターンがあり、とってもきれい。ゲーム内容は、ステージの1～4のボスキャラを倒して、クリスタルを集め、最終ステージで大魔王と戦う…のだけれど、途中で扉を開くためのクリスタルが、必要であったりと、けっこう忙しいのだ！

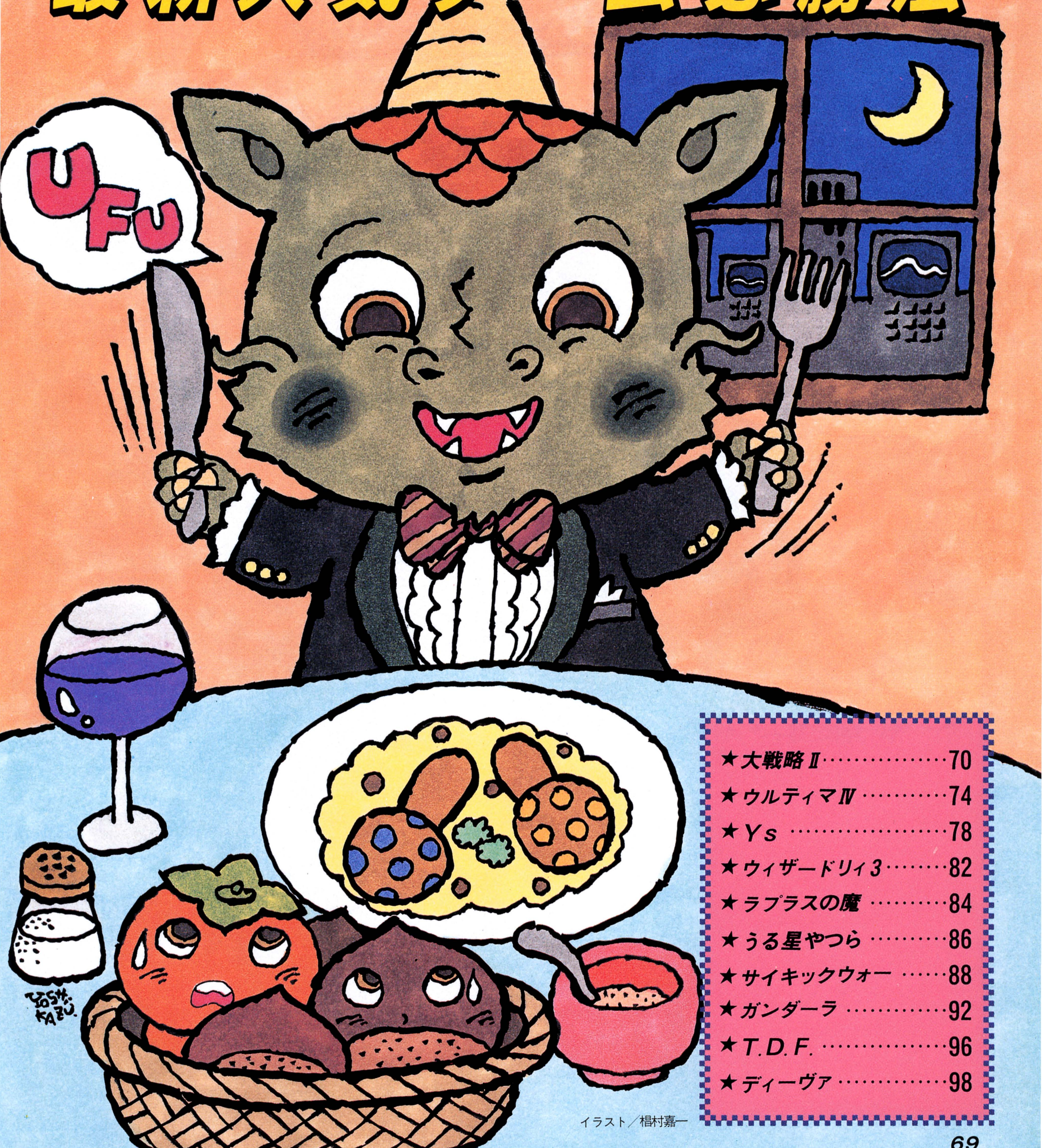
敵キャラの動きが、メチャ速くて細かいので、スピード、スリルは味わえるし、キャラの数や種類も多いので、かなりハード！ もうビシバシ戦うしかないっ！

好評連載

How To Win

この秋のトレンドがひとめでわかる、今月の目玉商品、HOW TO WINです

最新人気ゲーム必勝法



イラスト／相村嘉一

●システムソフト ☎092-524-4403 PC9801シリーズ 9800円





Battle of 5lakesでの激戦を勝ち抜き、久しぶりに長期休暇を楽しむことができた。が、人使いの荒い司令部のこと、基地へ戻ったオレに、さっそく命令書が手渡された。今度も大きな戦いだ。部下たちの仏頂面を思い浮かべ、オレは思わず苦笑いをもらしていた。

イラスト／中村亮

中央をめぐる激烈な主導権争い！

今月は新発売の『大戦略マップコレクション』の中から、シナリオ「同盟戦略」をピックアップした。次ページのMAPを見ればわかると思うが、このシナリオの第1ラウンドは、中央のYELLOWに対して、BLUE、RED、GREENの3カ国がたがいに協力をしあいながら立ち向かっていく、といった構成をとっている。

まず第1ラウンドの敵、MAP中央に位置するYELLOWについて——。初期設定時のYELLOWの国力は、初期予算が2万、工業力が6千。これはほかの3カ国のおよそ3倍にあたり、また都市、空港などの生産拠点もほぼ同様の比率となっている。MAP中央をめざして進撃する味方BLUEは、RED、GREENと共にYELLOWに対して荷の重い3正面作戦を強いるが、勝利への道は遠い。優勢な経済力を背景にして次つぎと繰り出されるYELLOWの戦闘機、戦術爆撃機の前に、味方のAFVは立ち往生——といった光景が、いたるところで展開されるはずだ。

ほかの2カ国に先んじてYELLOWを制圧するためには、ローランド、ホークといった対空ユニットの配備が必要不可欠の条件といえる。

次に第2ラウンド、YELLOW制圧後の戦闘について——。このMAPでは中央を制する者は豊富な経済力を手中に収める代わりに、つねに多正面作戦を強いられる。中央に進出したBLUEは、かつてのYELLOWと同じくRED、GREENを相手の2正面作戦を戦い抜かなければならない。本誌9月号でも指摘したように、ここで必要とされるのは戦力の集中である。RED、GREEN、どちらか一方の正面へ主力軍を集中、すみやかに敵を降してのち、もう一方の正面へとって返すという戦法だ。航空ユニットを毎ターン欠かさず生産して、量プラス質の打撃力ある主力軍を編成していこう。

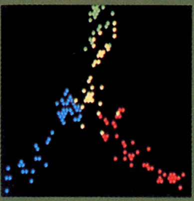
最終ラウンドでは、自軍の勝利はもはや動くことはないだろう。最後の敵はたぶん中央からもっとも遠いREDになると思うが、量からいっても質からいっても、キミの部隊とは格がちがう。対空ユニットさえ注意深く攻めつぶしていけば、空陸一体化したそれこそ破竹の進撃が約束されている。この瞬間を味わうためにも、粘り強く戦い抜こう。

ドウメイセンリャク

MAP中央を制する者の宿命、多正面作戦をいかに戦い抜くかがゲームを通じての最重要課題。攻守にバランスのとれた戦略を。

MAP

対YELLOW作戦





対YELLOW戦の良否によって、今後の戦局は大きく左右される。軍事予算の都合上、安価な地上兵力中心の編成で、強力なYELLOW空軍に向かわなければならない味方としては、まず効果的な対空ラインの形成が必要となる。対空部隊の使用法が、対YELLOW戦のキーポイントだ！

対GREEN作戦

対GREEN戦での要注意事項はふたつある。①GREEN首都前面の砂漠 ②首都周辺に配備された長距離砲・対空砲——地上兵力中心の攻略軍にとって、このふたつの課題はかなりの重荷だ。これまでの地上軍オンリーの編成から、航空兵力の増強にも気をくばった攻略軍の編成をおススメする。航空機の戦術爆撃によって、①②の作戦上のハンデを乗りこえて行こう。殺られる前に殺れ！

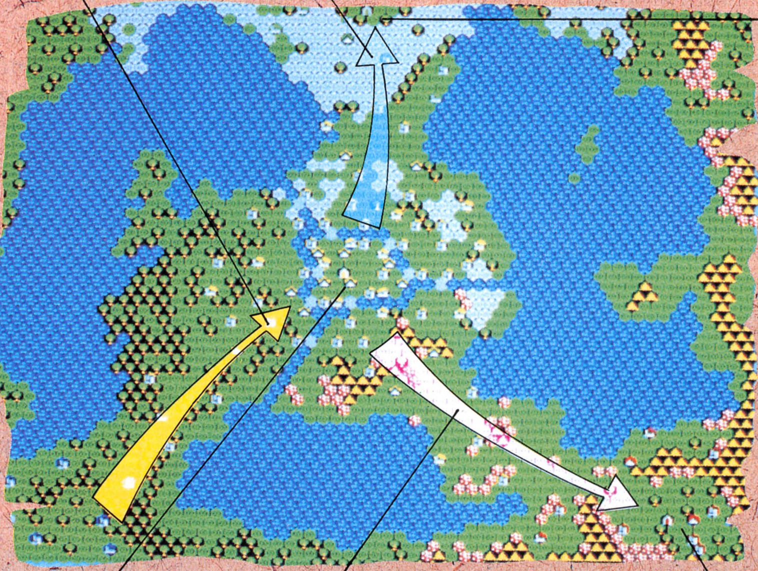




GREEN首都

YELLOWにもっとも近い位置にあるため、被害を受けやすいGREENだが、首都前面に広がる砂漠は、敵地上軍に対する格好の守りとなっている。砂漠によって動きを封じられたAFVは、GREENの長距離砲によってばく大な損害をこうむるはずだ。要注意！





YELLOW首都

ＭＡＰ中央をガッチリと固めるYELLOWには、豊富な経済力と生産拠点が与えられている。とくに航空機生産拠点である空港の数は8。ここから繰り出される戦術爆撃機は、緒戦で他国の地上兵力に深刻な被害を与えるはずだ。すみやかに生産拠点を奪取せよ！



対RED作戦

味方のYELLOW制圧直後、温存されたREDの戦力はピークに達しているはずだ。味方主力は比較的弱体なGREEN方面に配備されているだろうから、このあいだREDの圧力はすさまじいものとなる。GREEN制圧後、主力がこの方面へ転進するまでは、無理な戦いは避け、粘り強く戦線を維持する。具体的にいえば長距離砲の有効活用が必要。都市へ向けて侵攻する敵歩兵をたたけ。この戦役を通じてキミのゲーマーとしての資質が問われる局面だ。





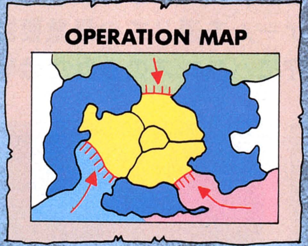
RED首都

3カ国の中でも中央からもっとも遠いREDは、YELLOW制圧のチャンスには恵まれないかわりに、戦力を比較的無傷のまま温存できるという利点がある。YELLOW降伏後、もっともやっかいな相手だ。首都攻略の際には、ガネフなどの対空兵器に気をつけるべし。



1敵地上軍主力は北部砂漠にて戦闘中!

○月×日、ブラッドレーの車中にて、オレは敵YELLOWの無線を傍受した。3方面に敵をかかえるYELLOWは、地上軍主力を北部に集中、GREENとのあいだですでに死闘が展開されているという。なお、わが軍に対しては効果的な戦術爆撃を続行中とのこと。オレの脳裏にSu-17の降下音がよみがえる。圧倒的な敵航空戦力の前に、味方の進撃は可能か?




▼道なき道を行く。陸上戦力中心の味方にとって、進撃の前途は険しい


▲緒戦、REDの進撃。打撃力に優れた赤軍がなだれをうって北上する

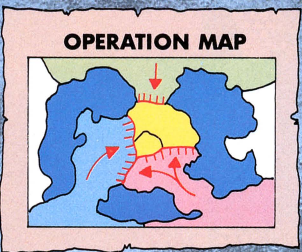
▲緒戦、中央にもっとも近いGREENがYELLOWの猛攻を受け苦戦している。BLUE、REDの進撃はほぼ順調。ただし空からの攻撃が激しく、BLUEはすでに手もちの航空戦力を使い切ってしまった。不安が残る──。

●ワンポイントOP

対YELLOW戦では対空戦闘の良し悪しが勝敗の分かれ目だった。Su-17などの戦術爆撃機による被害を最小限にくいとめるために、ホーク、ローランド2を主力とした対空防衛拠点を戦線の各地点に築く必要がある。Su-17の価格1500$に対し、ローランド2は400$。相討ちになったとしても味方の勝利といえるだろう。対空戦闘を研究すべし!


◀ローランドが各地に点在、敵機の襲来に備えている

2対空部隊の活躍、YELLOW降伏!



対空部隊がめざましい動きを見せた。ローランド、ホークの対空防衛網によって、空からの脅威は取り除かれ、味方は早々とYELLOW首都を目前にした。北部砂漠での戦闘に身動きが取れなくなった敵主力の裏を完全にかいたわけだ。やがてGREEN方面に多数の部隊を残したまま敵は降伏。引き続き味方は中央をうかがうREDと接触、戦端を開いた。

▲現在YELLOW地上軍は砂漠にくぎづけになっている。そのスキを狙いすましてBLUEが中央進出に成功。一歩遅れて進撃してきたREDと戦闘状態に入った。GREENの状況はまったくの骨折り損というしかない。


▲砂漠での激戦。地の利を生かしたGREENの粘り強い戦いを見よ!

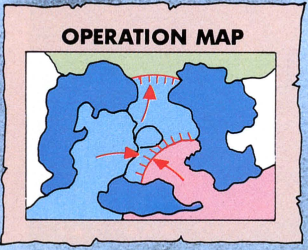

▲敵首都を目前にして。現在敵主力は北部で停滞中、味方の勝利は近い

●おススメ兵器カタログ

今回の戦闘で、緒戦の勝利の立役者となったのがこのローランド2だ。同じ対空ユニットであるホークとくらべ、間接射撃ができない欠点はあるが、長所として7ヘクスにおよぶ移動力と強力な対空ミサイルを有し、それがこの戦いでは最大限に発揮された。価格も400$と安価。


▲今回初めて表舞台に登場したローランド2。破壊力のある対空ミサイルが敵にとって脅威

3砂漠での激戦! 味方の消耗大、航空支援を求む!



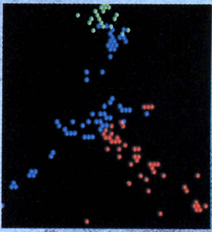
▲砂漠での戦闘はもつれにもつれ、もはやAFV中心の編成では対応できないことが判明している。南部ではREDの北上を防御戦主体のバトルグループがくいとめている。16ターンから戦線はめざましい動きを見せていない。

司令部は対GREEN戦重視を決定。主力は北部砂漠で交戦中。わが軍はなれない砂漠戦にAFVの消耗が激しく、戦闘は一進一退を続けている。南部では地形を生かした機動防御戦術をとり入れ、数で優るREDの侵攻をはばんでいる状態だ。オレの小隊も北部での砂漠戦に参加、レオパルドの襲撃に部隊は満身創痍の状態となっている。この戦いを通じて、いまがもっとも苦しい時期ではないか。とにかく一刻も早く2正面作戦を解消することが望まれる。

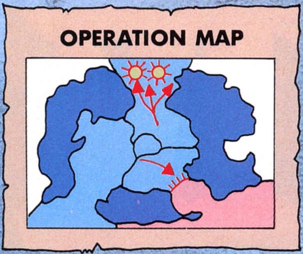
▼南部での防衛戦。長距離砲火がめざましい戦果を挙げた




▲北部では苦戦が続く。前方に広がる砂漠にAFVは立ち往生

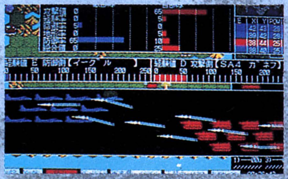

◀分布地図。REDからの圧力が現在ピークに達している

4全軍南部方面へ集結せよ!

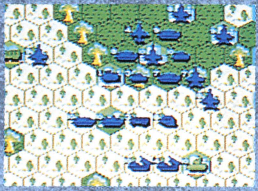


◀航空部隊の活躍によって、北部では敵戦線を突破、戦闘はすでに掃討戦の段階を迎えている。戦局の焦点は南部での対RED戦にしぼられてきたが、現在BLUEは静止している。北部からの戦力および増援部隊の到着を待って、一気に敵を打ち破る考えだ。

戦局に転機が訪れた。かねてより蓄えてあったイーグルの大編隊がGREENの本拠地に爆撃を敢行。SP-70を始めとする敵の長距離砲、対空砲を沈黙させた。イーグルの爆撃と呼応して、地上軍もじりじりと敵首都へ進撃。劣勢な経済力をものともせず粘り強い抵抗を展開してきたGREENも万事休すとなった。前後して主力は南部へと移動を開始した。陸ではM1E1を主力とした野戦軍、空では強力なイーグルの編隊が続々と南部戦線へと集結中だ。いよいよREDとの決戦が迫った。



▶REDの対空ユニットはイーグルの天敵。が、損害を恐れては勝利は望めない

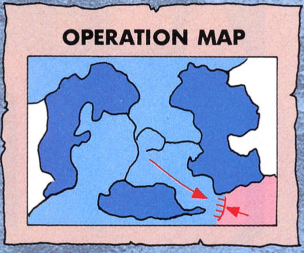


▲砂漠での戦闘もようやく終わりを告げる。すみやかに作戦を終了して南部へと転進せよ!



▲味方は現在集結中。M1E1、イーグルなどの主力部隊がBLUEの経済力の圧倒的優位を物語る

5RED壊滅、全作戦終了!



◀わずか6ターンのあいだに、REDはほとんどの地上兵力を失う。現在、首都への入り口ともいうべき地点で抵抗を続けているのは、散発的に生産される弱体な戦車部隊だ。が、これもイーグルの爆撃の前に次ターンでは消滅しているだろう。

満を持した味方は、すばらしい勢いで敵戦線を粉砕した。とくに10個部隊を数える大量のイーグルによって、敵の地上軍は事実上、組織的な抵抗を終了。なおも壊走を続ける敵を追って、わが軍は首都前面へとなだれこんだ。長い泥沼の2正面作戦を経験したあとの、胸のすくような快勝だった。敵は最後まで抵抗を続けたが、もはや勝敗は目に見えている。戦闘は終わった。今回も長く苦しい戦いだった。



▲敵首都入口付近での戦闘。味方イーグル編隊の活躍によって、REDの最後の防衛線も粉砕された

▼最終ターン。すでにREDの生産拠点の大半は味方が制圧、この局面で事実上戦闘は終了している



大戦略レポート

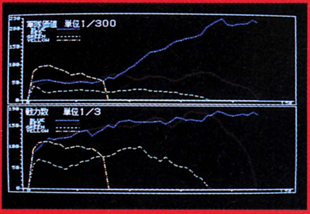
日夜戦闘にはげむIIゲーマーたちよ、もう自分なりの戦略・戦術観をしっかり身につけたかな? 今月はお便りを2通紹介しよう。まず大阪府の野口英司君。「戦略・戦術報告書」と銘打って、レポート用紙6枚の大作を送ってくれた。ワタシの見る限り、キミには戦術的なセンスがあるな。もう1通はお叱りの手紙。横浜市の山口祐輔君。「9月号の作戦は全然なっとらん」――か。いずれキミの作戦もじっくり検討するからな。待っとれよ、ムフフ。



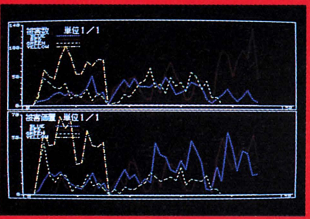
イラスト 渡辺大留子

講評 ローランド2は使える!

総ターン数45ターン。手ごろなショート・シナリオが少ないとはいえ、今月の戦闘報告はかなりの駆け足となってしまった。さて、今回のシナリオでワタシが肝に銘じたことがひとつある。対空ユニットの使い方だ。ローランド2はこれまで①地上ユニットからの攻撃に弱い ②長距離射撃ができない――といった欠点ばかりが目について、ほとんど使うことがなかった。が、なかなかどうして、けっこう役に立つじゃないか! どのユニットにも長所あり短所あり。適材適所というけれど、まったくそのとおり。要はゲーマーの使い方次第だ。この点は深く反省することにしょう。ところで、これを読んでいるキミたちにひとつお願いがある。キミたちがこのゲームをどのように遊んでいるのか――体験記が欲しいんだな。勝利、失敗、敗戦記、何でもOK。待っているよ!



▲YELLOWの急激な崩壊に注目。また、敵ながらGREENの粘り強さは見事



▲最終ターン近く。REDの被害数は一気にはねあがる。文字どおりこっぱみじん



●ポニーキャニオン ☎03-221-3161●PC98、88SR、FM7、X1／9800円、11800円

Ultima IV Quest of the Avatar

1ヵ月ごぶさたしてごめんね。でも先月はフロクでめいっぱいで、本文のほうまで手が回らなかったんだ。　今月からは連載にもなったことだし、みんなの期待にこたえてぐわぁんばるからね。



マッピングがいらないダンジョンなんて、こりゃもう極楽だぜ

もう2ヵ月も前のことだから、みんな覚えているかな。コンプの9月号ではおなじみ市ヶ谷くんが、『ウルティマⅣ』のダンジョンに、いざ入ろうというところまでをやったんだよ。だから今回はダンジョンの話でスタート！

そういえば先月の『ウルティマⅣ』の裏マニュアルで、ダンジョンのことがさっぱりふれてなかったんで、「あれっ、おかしいなー？」なんて思ってる人もいるかな。

「ハーイ、ここにいます。手を抜いちゃこまりますね。ぼくはダンジョンでけっこう苦労してるんですよ」

「あれっ、市ヶ谷くんか。ダンジョンの中でよく死ななかったね」

「何回も死にましたよーだ。『ウルティマⅣ』のダンジョンは数は多いし、けっこう複雑なんだもの」

「でも地図を見ながら行けば、たいしたことはないだろう？」

「じょーだん言わないでください。どこに地図があるんですか。それがないから、ぼくは必死になってマッピングしてるんですよ！」

どうやら市ヶ谷くんはジェム、つまり魔法の珠のことを知らないらしいんだ。あいかわらずアホだねえ。

「なんですか、ジェムっていうのは」

「ギルドの店に行ったことないの？」

「えーと、たしか1回だけ、たいまつを買いに行きましたよ。そういえばそんなものもあったかな」

これじゃあかんというので、市ヶ谷くんにはベスパーの町までお買い物に行ってもらったんだ。もちろんジェムを買いにね。

「5つで60GPなんて高いですよ。なんですかこれは！」

「うるさいなあ、まあ、見てなさい」

まだ文句をぶつぶつ言ってる市ヶ谷くんを連れて、のこのこと行ったところはもちろんダンジョンだ。パーティは明かりをつけて中に降りる。

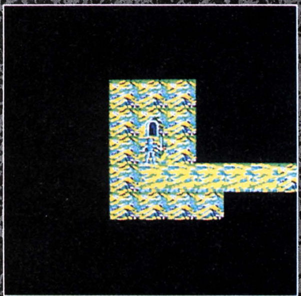
「それじゃそこでPのコマンドを押してごらん」

押してびっくりの市ヶ谷くん。なんと右のページにあるみたいな、ダンジョンの地図が出てきたじゃないか！

「あれっ、こんな便利なものがあったんですか！」

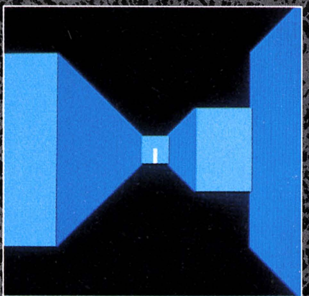
「だからぼくがあちこちで、『ウルティマⅣ』のダンジョンはマッピングの必要がない、といってるでしょ」

「ふーん、なるほど、こりゃ便利ですね。でも先生、ひょっとするとこれ、



◀お話の舞台となるディスパイス。けわしい山の中にあるダンジョンだよ

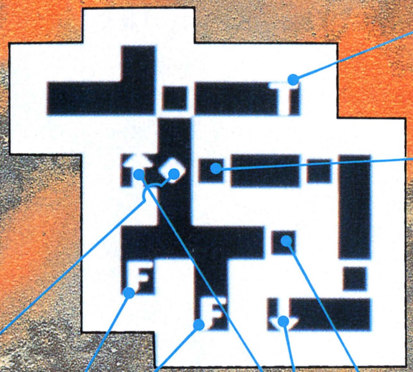
イラスト／中野　豪



◀ダンジョン内の3D画面。このへんはどのRPGでもあんまり変らないね

ダンジョン内を解剖してみると、まあ、こんなもんだ

ジェムを使えばダンジョン（町や城でもＯＫ）の中がすぐにわかる。ただし同じ階でも、直接つながっている部分しか見えないんだ。1度下の階に降りてからまた上がってくるような、別のブロックになってるところはダメだよ。それから、似たような部分の多い階は、たいがい上下左右のどこかでつながってるから、よーく気をつけてね



トラップ

Tのマークのところにはトラップがあるんだ。なるべく行かないこと。明かりが消えるくらいならいいけど、もし岩が落ちてきたら…

通路の怪物

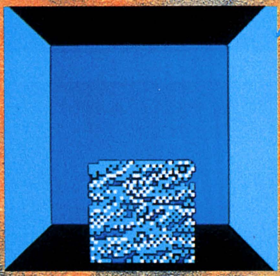


四角いところにはたいがい怪物がいるんだ。殺してもパーティが部屋から出ると、すぐに復活するからね

パーティの現在位置

このマークがきみのパーティの位置だ。ほかのものと重なると、このマークのほうが優先して表示されるよ。進む方向を間違えないように

謎の泉

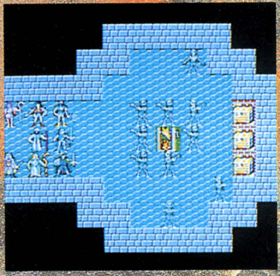


ヒットポイントを回復してくれるありがたい泉もあれば、毒の泉もあるんだ。飲む前によく気をつけようね

階段（昇・降）

上向きの矢印は昇りの階段、下向きの矢印は下りの階段だ。同じ階にいくつか階段があるときは、別のブロックに行けるかもしれないんだ。そんなときはいろいろ試してみよう

行き止まりの部屋



こういった行き止まりの部屋の怪物とは、とくに戦う必要はないよ。経験点や金をかせぐのにはいいけどね

1回地図を見ることに、ジェムが1個なくなるんじゃないですか？」
「ピンポーン、大当たり」
「でも、それじゃあ地図を何回も見たら、ジェムがいくつあってもたりませんよ」
「それはわたしの関知することではないい、きみの記憶力の問題なのだ」
「ひえー！」
てなことをいいつつ市ヶ谷くんは、けっこうはりきってダンジョンの底のほうに降りていったんだ。なにしろぼくがダンジョンの下のほうには、宝箱がこっそり落ちてるところがあるって教えたからね。おや、市ヶ谷くん、なんでリセット押してるの？
「いやあ、ジェムの数が足りなくなって、ダンジョンから出られなくなっちゃったんですよ！」

『ウルティマV』がついに完成



日本で『ウルティマⅣ』が大ヒットしてると思ったら、アメリカじゃもう『ウルティマⅤ』が完成したんだ。ストーリーは、裏マニュアルで紹介しちゃったから、今回はそれ以外の特徴を紹介してみようかな。

なんといっても最大の変化は、ブリタニア大陸と同じ大きさの地下世界だね。これで世界の広さは一気に倍になったわけだ。もちろんブリタニアのほうも、町や城が30以上あるし、中には5階建てだってあるんだぞ。



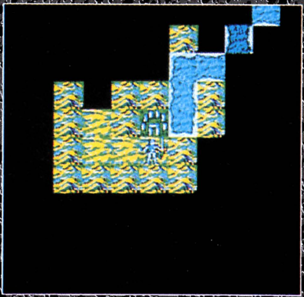
昼と夜は完全に区別されていて、夜になると町ではパブしか営業してないんだ。旅のときは昼のほうが安全だけど、敵の城に忍びこむには夜のほうがいい。その城は入り口のハネ橋が上下したり、夜にはサーチライトがついたりして、かなりハデになってるよ。

そのほかにも魔法が変わったりとか、いろいろ情報があるんだけど、ページがないからまたの機会のお楽しみ。しかし早く日本版が出ないかなあ。

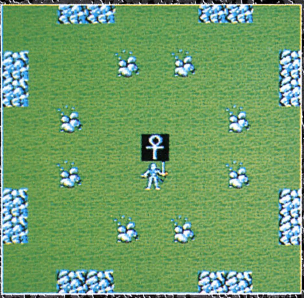
ダンジョンの怪物よりも、徳を上げるほうが重要だったのだ!

てなわけで市ヶ谷くんの冒険は、いよいよジェムを大量に仕入れて、ダンジョンの探検にのりだそう、というところまできたんだ。ところがお話はそこで突然ストップしてしまった。

なぜかというと、



◀神殿で瞑想をすると、徳についてのヒントを、いろいろと教えてくれるぞ



◀しかし神殿に入るためには、ルーンとマントラを探さなくちゃならんのだ

「いやあ、ジェムは便利だけど、高いから買うには金がかかりますね。こりゃまた金庫をおそうしかないな」

「おい、市ヶ谷くん。今、なんていった？」

「えっ、だからてっとり早く金をかせぐには、町や城の金庫から盗むのがいちばん早いって……」

そうなんだ。市ヶ谷くんはぼくが裏マニュアルをたのまれて、ヒーコラ仕事をしてるあいだ、何回も町や城の金庫をおそって金をかっぱらったんだって。ほんとにこいつはゲームの目的を理解してるのかなあ？

「あともうかるのは、薬草屋ですね。なんていっても目の見えないおばあさんが店番だから、どんな品物でも１ＧＰで買えちゃうんですよ」

「……！」

「あと、おもしろかったのは乞食かな。金をやるっていうと、情報をペラペラしゃべるやつがいるんですよ。でも先に聞いちゃえば、あとは知らないもんね。お金なんかやらなくても、彼らは



文句いわないし」

「し、しかし、それじゃホークウィンドのところに行くと、ボロクソにいわれるだろ？」

「ホークウィンド、なんです、それ？」

うーん、ホークウィンドまで知らんとは、こやつ、並のアホではないぞ。筋金入りのアホだな。

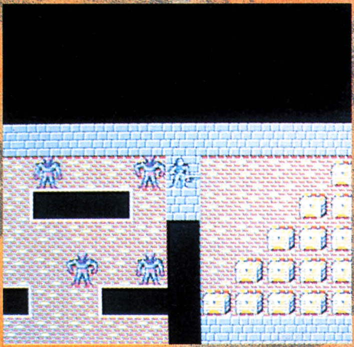
「ぼくが前回にもちょっと説明しただろう。『ウルティマⅣ』は聖者への道を歩む冒険者たちの物語なんだぞ。その聖者がドロボウをやったり、サギをし

ちょっと悪いことをすると、たちまち徳を失うのだ

何をやったら徳が上がるのか、その反対に何をやると徳を失うのか、うーん、それが問題だ。おっとこれはハムレットじゃなかったね。でも『ウルティマⅣ』のこの難問だって、考えはじめるといいかげん頭が痛いんだよ。

というのは、市ヶ谷くんをバカにしてればいい、というわけじゃないからなんだ。

「ロードブリティッシュの城の金庫に盗みに入れば、いくらでも金が手に入る」とか「薬草を安く手に入れる方法を見つけました」などという葉書が、かの「私は見つけた!!僕は知っている!!」のコーナーに送られてくるんだからね。こういうのは秘密情報はおろか、冗談にさえならないんだよ。





さて、それじゃどんなことをすると徳が落ちるのかな。まあこれは常識で考えてみればわかるだろうけど、上の左側の写真のように金庫でお金を盗むと、徳は確実に落ちますね。

しかしこのときにどの徳が落ちるのか、それははっきりとはわからない。だって考えてごらんよ。盗みをやるってことは、正義に反してるし、かつまた名誉の概念とも矛盾してるし、なーんて調子で考えるとキリがないんだ。

まあ、どう考えてもよろしくないのは、上の右側の写真みたいなこと。おやっと思った人は身に覚えがあるんじゃないかな。そう、敵はロードB……。

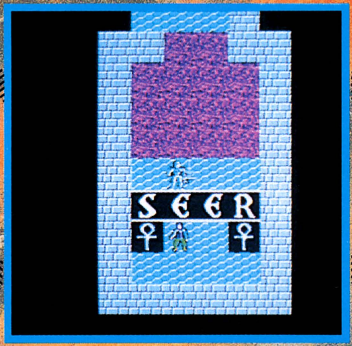
どうしたら徳が上がるのかな。そのほんの一例だよ



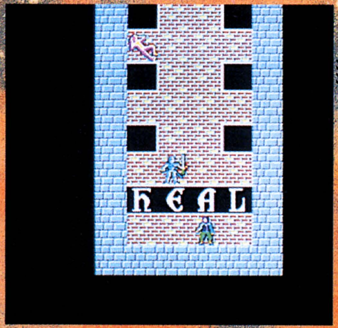
怪物との戦闘は重要だよ。ロクに戦わないで逃げるやつは、オクビョウ者というレッテルをはられるぞ。やむをえず逃げ出す場合でも、きみの仲間を先に逃がしてやろう



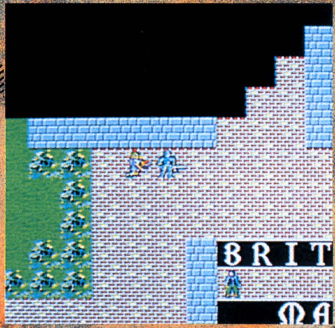
薬草屋で代金をごまかしてはならない。こんなの常識だと思うんだけどなあ。正直に取り引きすれば、だんだん徳が上がっていくよ。インチキするとすぐに下がるけどね



なんといってもカギをにぎるのは、ブリタニア城の1階にいるホークウィンドだ。彼に占ってもらわないと、どのくらい徳が上がった（下がった？）のか、さっぱりわからないよ。ヒントのほうはあまり教えてくれないけどね



きみの主人公がレベル4以上になったら、治療院に行って献血をしよう。ヒットポイントを多少失うけど、それくらいはがまん、がまん。ただしAIDSの人はダメだよ



ブリタニアのあちこちにいる乞食たち。この乞食にお金をめぐむのも重要なんだ。それも小銭をチビチビばかりじゃなくて、たまには財布ごとポンとくれてやろう

たりしていいのかい！」

「えー、だっていままでのＲＰＧじゃ、金を盗んだって、だれも文句をいわなかったじゃないですか」

「聖者は盗みをしない！」

「薬草屋で安く買えるのは、てっきり裏ワザだと思ってましたよ」

「国産のゲームじゃあるまいし、そんな裏ワザがあるわけないだろ！」

「ぼくのキャラクターは、怪物をさんざんやっつけて、経験点も最高の9999点までいってますよ」

こやつ、まだ『ウルティマⅣ』の恐ろしさを理解しておらんな。

「そんなことは関係ない『ウルティマⅣ』では怪物を倒すよりも、徳を上げるほうがはるかに大事なんだぞ」

「うーん、それじゃ徳が低いと、いったいどうなるんですか？」

ひと口では説明しにくいところをついてきたな。しかし答えは簡単なのだ。

「ゲームが終わらないんだよ。『ウルティマⅣ』を大きく2つに分けると、聖者の修業をして８つの徳を集めるまでが前半、それからの冒険が後半といったところかな。きみのパーティはこのままだと、永遠に前半から抜け出せないぞ！」

「ぼくのパーティの徳は、そんなに低いんですか？」

「ロード・ブリティッシュの城に行って、ホークウィンドに聞いてみれば？」

その答えはもう想像がつくだろうね。市ヶ谷くんはどうやらよっぽど悪いことをしてたらしいんだ。もっとも『ウルティマⅣ』では、知らないうちにミスを犯して、徳を下げてしまうこともあるから、気をつけたほうがいいよ。

「いまごろそんなこと言われてもしょうがないでしょ。ぼくのパーティはどうしたらいいんですか？」

ホークウィンドのメッセージをちょっと見てあきれたね。

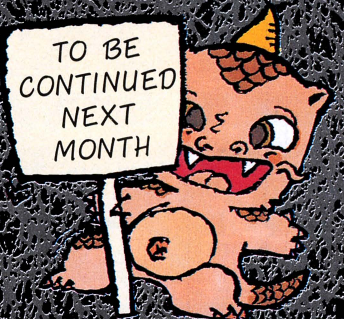
「うーん、こりゃひどいな。こうなると最後の手しかないな」

「なんです、その最後の手ってのは？」

「うん、カンタンだよ」

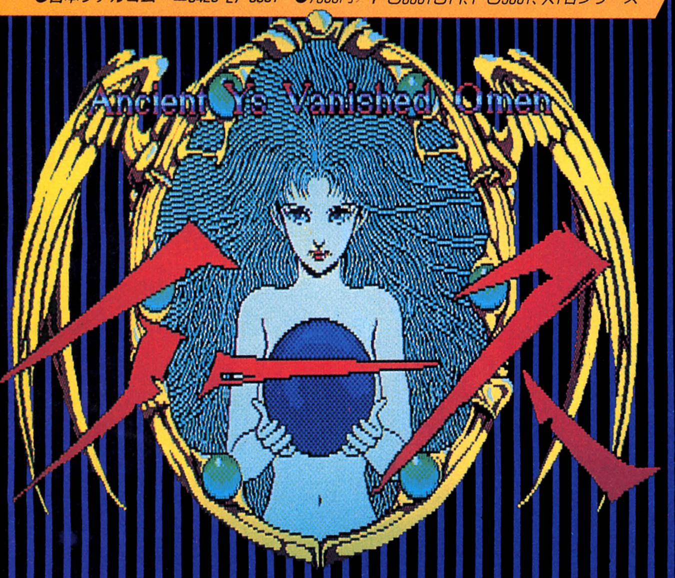
そういうとぼくはコンピュータのリセットボタンを押したんだ。

「ここまでくるともうやり直すよりも、最初からキャラクターをつくり直したほうがいいね。来月までにはちゃんとしたパーティにしておくんだよ。いいね、市ヶ谷くん！」



How To Win

●日本ファルコム　☎0425-27-6501　●7800円／PC8801SR、PC9801、X1各シリーズ



初志貫徹

ごめんなっておくんなまし！　モンスターの皆様方にゃ、な〜んの恨みもござんせんが、心に1度決めたこと、命をはってでも貫き通すのが男でござんす。あっしの行く手をさえぎっちゃなんねえ。どいてくんな、どいてくんな！　もしさえぎるヤツがいたら、容赦なく切る！　あんた女房子供はいるのかい？　もしいね〜んだったら、死んでもらいます。ああ無情。男1匹どこへ行く〜！　んなこと決まってんだろ、ダームの塔だよ。いよいよ第2部に突入だ〜い！

そして冒険はクライマックスへ！

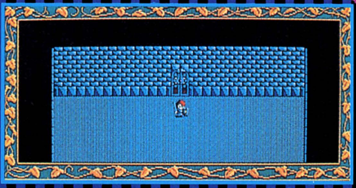
さあ、お待ちかね！　「イース」のHow To Winのお時間だよ。よい子のみんなは集まっておいで！

前回までに、神殿で1冊「ハダルの章」、廃坑で1冊「トバの章」、そして死んだ詩人のサラから1冊「ダビーの章」の計3冊の本を手に入れることができたわけだ。そして、神殿でシルバーシールド、廃坑でシルバーアーマー、さらにフィールドにあるロダの木兄弟からシルバーソードの、シルバー系装備の3点セットもそろえることができた。これで第2部へ入るための条件は、すべてそろったことになる。こうなりゃもう第1部に用はないぜ！　さっそくセヒック村のジェバに会いに行き、ダームの塔への道を教えてもらおっと。

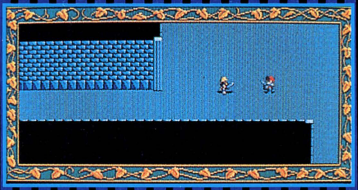




第2部 ダームの塔



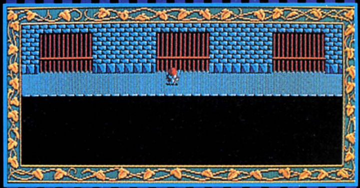
ジェバの息子である、盗賊の頭“ゴーバン”にダームの塔への入口を開けてもらい、いよいよやって来ました、ここがダームの塔！　いやー、感動だな(のんきなヤツ！)。しっかし、塔の中では使えないからとか言って、ゴーバンにウイングを取られてしまったけど大丈夫かな。ポーションはひとつしかないし、もしダメージを受けて死にそうになったらどうしょう。ヒールリングなんて、回復するためにはジッと止まってなきゃならないから、その間にモンスターが来たらアウトだしな。

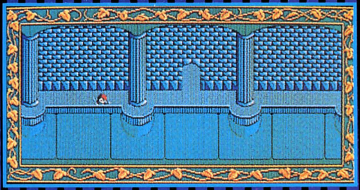


あのゴーバンの野郎、きっとウイングが欲しくて、ウソを言ったに違いない。くっそー、なんてヤツだ！　あー、考えただけでムシャクシャする。オッ、ちょうどいい、あのモンスターでもいじめて気晴らししよっと。ビシ！　バーシ！　なーんだ、ダームの塔のモンスターなんてちょろいちょろい。あー少しはスッキリしたぞ。さっそく先へ行ってみよう。

えっと、どっちへ行ったらいいのかなあ。アレ？　牢屋の前に出ちゃった。なんだ、この牢屋は暗くて中が見えないじゃないか。まっ、いいや。引き返して先に行こう。

オッ、出口見っけ！　やった、これが塔の回廊か。ウーン、気分爽快!!





カラスが鳴くから回廊なんちゃって

回廊に出てみてビックリ！　あー、いいながめだななんてしばし休んでいると、ミルミル(飲み物じゃないぞ)ダメージが回復していくじゃないか。うーん、なるほど、ダメージを受けた時は回廊に出ればいいのか。フーン。

各階の回廊には入口が２つずつある。つまり、今出てきた入口がひとつ。あとは右でも左でも歩いていくと、もうひとつが見つかるってわけ。

やっぱりネェ……あると思ったんだ

さてと、新しい階へ来たぞ。ここには何があるのかな？　おやおや、２匹のモンスターが入口を守っていやがる。いかにもこの奥には、何かありますよ、てな感じだね。ゴメン、ちょっと通らせとくれ。ビシ！　バーシ！　オーッ、やったやった宝の部屋じゃないか。何が入っているのかな？　オッ、指輪だ。EVIL RING？　いったい何に使うんだろ。ためしにちょっとつけてみようかな。ズバババーン！　オラは死んじまっただァ…オラは死んじまっただァ…どうしてこうなるの？

さすがゲームの塔やっぱキビシーな

いやー、さっきはラッキーだったな。宝箱の部屋なんて見つけちゃったもんな。アッハッハッハッ！　エッ？　オマエはさっき死んだんじゃないかって。ないない、小さいことは気にしない。そんな小さなこと気にしているようじゃ、真の勇者にはなれないよ。(まったくよく言うよ。あの指輪が邪悪な力を秘めた指輪で、心正しき物が使うと自分を滅ぼしてしまうってこと忘れてたくせに。自分で作った裏マニュアル、ちゃんと読めよ㊞)

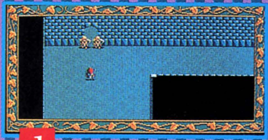
意気揚々と進んでいくと、あったあったありましたよ。またもや、なーんかありそうなところ(写真③)。これだけ石像が並んでいるってことは…。ムフフフ、石像っていえば、神殿ですでにおなじみのMASK OF EYESに決まっているじゃないか！　どれどれ、ホラね！　やっぱり入口が現れた（写真④⑤)。中に入ってみると、ポツンとじっちゃんがすわっているじゃないか(写真⑥)。じっちゃん、こんなところで何やってんの？

老人の名はラーバ。大事な偶像をなくしてしまったらしい。わかったよ、ちゃんと見つけてくるから待っててね。えーと、偶像って、どこかなあ……ウワー！　なんだ！（写真⑦)。…あれ、ここはどこだ？　アッ、あの人に聞いてみよう。あなたもいきなりこの牢屋の中だったのですか。あれま奇遇ですな。ワッハッハ（どういうやっちゃ、コイツ)。さて、どこかに出られるところは……、ヒエーッ、びっくりした。いきなり出てくるなよな（写真⑧⑨)。

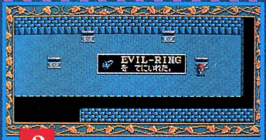
そう彼がウワサの盗賊ドギだ。彼は助けてくれちゃううえに、ラーバじっちゃんの偶像までくれるのだ、さっそくじっちゃんのところへ戻り、偶像を返してあげると、なんと邪悪な力から身を守るネックレスをくれたぞ！　あっりがとさーん！

あれ？　そういやなんて手ぶらなんだろ。ガビーン！　シルバー系の装備が全部なくなってる(写真⑩)。クソッ、さっきのトラップだな。

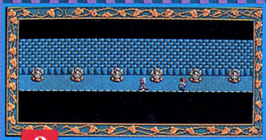
いきなり装備が貧弱になって、ビクビクしながらもネックレスを使い、邪悪なトラップの先へ進んでみると（写真⑪)、やあ、ドギじゃないか。エッ？　ロッド。それがないと塔の奥へは行けないのか。ありがとう。なんとか見つけるよ。でも、それより先になくした装備を見つけなきゃ！



1 ▲いかにもありげだね



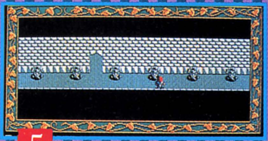
2 ▲アイテムのつかみ取り



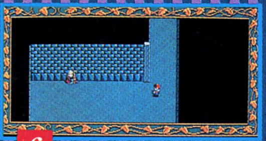
3 ▲ここもありげだね



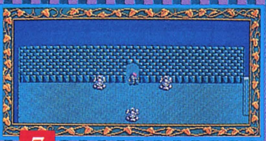
4 ▲さっそく使ってみよう



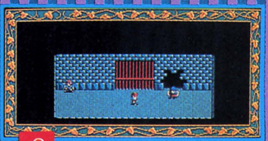
5 ▲オーソーレミーヨー



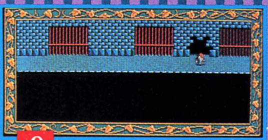
6 ▲この人がラーバだ



7 ▲ヒュー、おやめになって



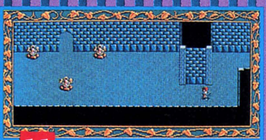
8 ▲しっかし、力持ちだなぁ



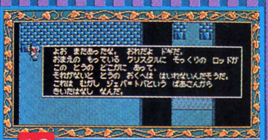
9 ▲アレ？　初めのところだ



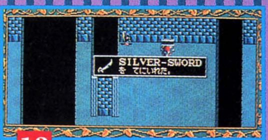
10 ▲せっかく集めたのに



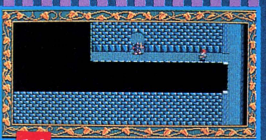
11 ▲これさえあれば



12 ▲ほんと親切なお方



13 ▲やった！　ソードだ



14 ▲おっ、ここもありげだ



15 ▲トラップがあるぞ



16 ▲シールドも見つけ

ソードちゃんシールドちゃん見っけ

ズンズラ、ズンズラと進んで行くと、まず難なくソードを奪回できた。こりゃさいさきがいいぞ。気をよくして、その先へ行ってみると、またもやありげなところがあった（前ページ写真⑭⑮⑯）。入口のヤツを倒して入ってみると、こりゃまた石像が並んでいるじゃないか。そう何度もひっかかるもんか。ここはネックレスを使って、やった、シールドだ。あれ、石像が動きだしたぞ。

お待たせしました、さあ、どうぞ

まったくひどいよな。トラップだと思って、こっちがネックレスを使えば、石像が追いかけてくるんだもんな（写真①）まったく頭にくるな、先に行こう。

途中、牢屋で会ったルタ＝ジュンコにまたもや出会い、女のコを助けてくれと頼まれちゃった。この娘、なになに、あんたの彼女なの？（写真②）。

えーと、女のコのところへ行くには、何？　このトビラ……やな予感が……。

デカキャラよ、なぜそんなに弱いの

思った通り、中にはカマキリのデカキャラがいた（写真③）。でも、たいしたことなし！　今まで普通に冒険してきたキミでも、カンタンに倒せるよ。デカキャラを倒し、「イースの本」とハンマーを手に入れてやってきたのは、ウワサのメロディー廊下（写真④）。ダメージを受けながらも、なんとか途中のトビラまで入れたぞ。あれ？　またラーバのじっちゃんだ。エッ？　回廊の柱を壊せって！　（写真⑤）

究極のアイテム、ロッド

みんなまちがえるなよ。ラーバがいるのと同じ階の回廊だからね。だから回廊に出るとき、ディスクを読みだしたら、それはもう違うところだ。そこのところをちゃんとチェックしよう。

さっき手に入れた、ハンマーで柱を壊し（写真⑥）、メロディー廊下まで戻ってみると、もう音楽が消えて、ラーバもいなくなっていた。チェッ？　礼ぐらい言ってけよ。などと悪態をつきながら進んでいくと、いたいた、じっちゃん、こんなところまで来ていたのか。

ここは鏡のワーフダンジョン。そしてここにはダームの第2のデカキャラもいるんだ（写真⑧）。コイツを倒すと、ドギの言っていたロッドを手に入れることができるぞ（写真⑨）。

1

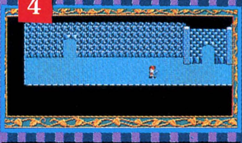
▲ヒェー、ついてくるな

2

▲やあ、ルタじゃないか

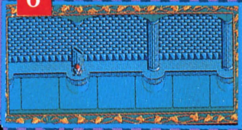
3

▲ヤツの武器は空飛ぶカマだ

4

▲イテテテ！　出口はどこだ

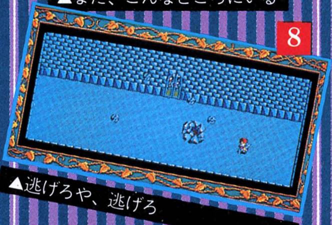
5

▲まったくウロウロすんなよ

6

▲やりぃー、柱を壊したぞ

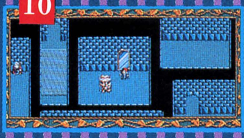
7

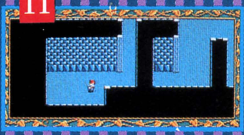
▲また、こんなところにいる

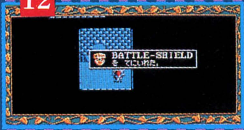
8

▲逃げろや、逃げろ

9


▲こんなところにロッドが

10

▲後ろから失礼します

11

▲一見、なんにもないのに

12


▲ほんとは部屋があるのだ

ダームの塔、入手可能全アイテムリスト

ここにあげてみたのが、第2部・ダームの塔で手に入れることができる全アイテムだ。実際に見つけた順番で並べてあるので、人によって前後があるとは思うが、目安にはなるだろう。1番のところにあるヒールポーションは、3つが別々のところにあるのだが、ひとつにまとめてしまったよ。

1	HEAL POTION(3)	10	ROD
2	MIRROR	11	イースの本
3	EVIL-RING	12	SILVER-ARMOR
4	偶像	13	BATTLE-SHIELD
5	BLUE-KNECKLACE	14	メガネ
6	SILVER-SWORD	15	BATTLE-ARMOR
7	SILVER-SHIELD	16	BLUE-AMULET
8	HAMMAR	17	FLAME-SWORD
9	イースの本		

不運の少女、詩人レア。なぜ彼女が……

第2のデカキャラもなんなく倒し、(うそこけ、ひーひー言ってたくせに)、バトルシールドという最強のタテも手に入れ、やって来ました、ルタの言ってた女のコがいる別館だ！　姫はいずこ？　あれ？　あなたは詩人のレアさん。なんと、ルタの言っていたのは、町にいたレアのことだったのだ。そして、レアは謎の言葉を残し……。

真の勇者。アドル見参！

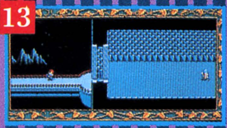
別れぎわにレアからもらった、イースの本を読むことができるというメガネを使って、さっそくこの塔で手に入れた2冊の本を読んでみた。わからん。まっ、いいか、先へ行こう。

途中またもやトラップにひっかかりながらも、なんとか第3のデカキャラのところまで来ることができた。

デェーイ！　今まで、数々のデカキャラを倒してきた私にとって、こんなのは“へ”のようなものだ。1発で倒してしまったぞ！(そんなわけないだろ)。そして、その奥には最強の敵“ダルク＝ファクト”がいる。だから、レアを助けた後、もう一度ルタに会いに行こう。彼がくれるペンダントがあれば、このトビラを開けることができる。

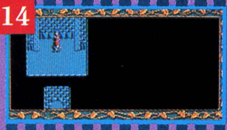
イザ！　愛する人たちのために……。

13



▲この先に別館があるんだ

14



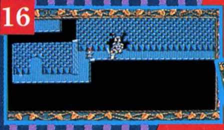
▲あれ、詩人のレアじゃん

15



▲またもやトラップだ

16

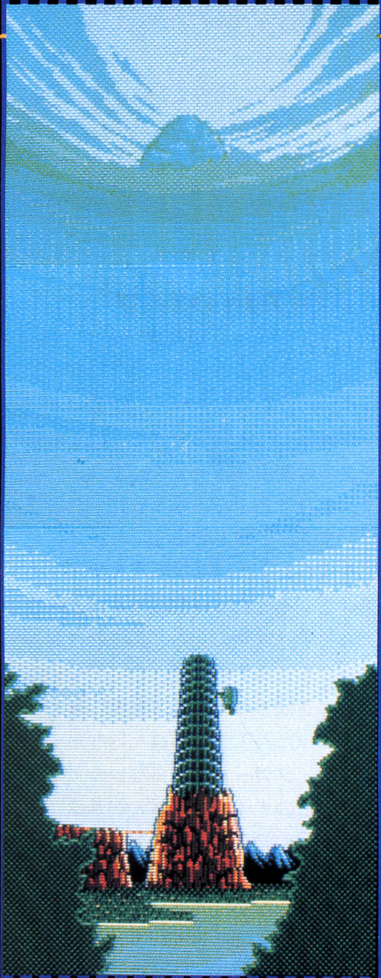


▲こーんなヤツラもいるぞ

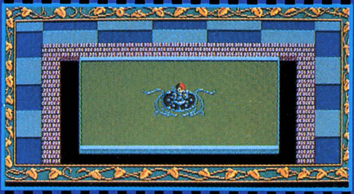
ダルク＝ファクト



▲こいつはちょっとキビシイぜ



いよいよラスト！



ダルク＝ファクトを倒したとき、アドルは最後の本“ファクトの章”を手に入れる。そして、それを読んだとき、すべての冒険が終わりを告げる……

……ファクトの章……

あざやかな朝焼けの映る朝、突然あいつの追撃が止まった。なぜだか分からないが、これは喜ぶべきことだ。イースから災いが消えたのだから。

再び、あいつが現れたときのためにイースを結集した力を、ここに封じこめておく。6冊の本を、手にした者に力が与えられ、そのものこそ平和を導く指導者となるのだ……。

朝日が昇ろうとしていた。空は次第に明るみを増し、塔の輪郭が浮かび上がってくる。解放されたように、鳥が鳴き始め、魔物の姿は潮の引くがごとく消えていく。アドルの心は、旅を終えた充実感に満ちていた。すべてが安らぎに満ちていた。その中で彼は、長きに続いたイースの歴史をながめている。本に書かれてあったことが、次々と現れては消えていき、やがて女神の姿が浮かんできた。その顔は、おぼろげだったがアトルは不思議とその2人をよく知っているような気がした。

アドルが地上を見おろすと、そこにはジェバの家がひっそりと建っていた。フィーナの記憶は、もう戻ったろうか。どこからともなく、まばゆい光があふれ出し、アドルを包んでいく。まるで、その光は彼を祝福しているかのようであった。そして、アトルの新しい旅が始まる……THE END．



How To Win

●アスキー ☎03-486-8080 ●PC8801、9801、FM7/77、X1シリーズ 9800円

みなさんおまたせ。『ウィザードリィ情報局』だぞォ。あんまりたくさん情報がきちゃったから選ぶのに苦労しちゃったんだから♡

Wizardry®

ウィザードリィ情報局

レベル5ラクチン攻略法

熊本県・杉山　誠

これはすごい。なんとレベル5でのモンスターの魔法の攻撃をかんぺきにかわしてしまうというワザ。

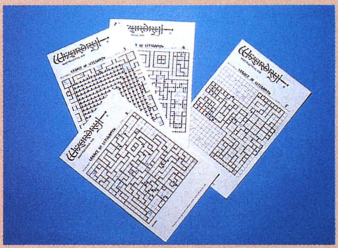
やりかたは、いたってカンタンでレベル5にあるダークゾーンに入るだけ。このダークゾーンに入ると、魔法がぜーんぶ役立たずになってしまうのだ。

このダークゾーンに入ってから、たとえば強力なビショップがうじゃうじゃいる「牙の教会」つーところに行っても、魔法が効かないからラクチンに全滅できるぞー。

でもこのワザを使うと、パーティのほうもいったんレベル5を出るまでは魔法が使えないからね。そこんとこだけは注意しとくよーに♡



マップ情報もぞくぞく来てるぞ!!



埼玉県・角井　恒／他

マップ情報は、とーってもたくさんの読者からいただいちゃいました。どうもありがとー♡

その中でも角井クンは、きれいなうえに、各レベルの攻略のポイントもつけてくれたのでマル。

GOLD増殖の術

群馬県・高橋　量

『ウィザードリィ』でも、お金がいっぱいあると、少しでもプレイがラクになるよね。そこで、こんなワザはどうかな。

まずギルガメッシュの酒場でパーティを組む。そしてその中の1人にお金を集めたら、そのキャラをパーティからはずしてしまう。そして、またそのキャラをパーティに加える。この作業を6人全員にたいしてやるワケだ。

そして、リセットしてパーティを組みなおしてみると……なんと、最後にお金を集めたキャラだけじゃなくて、全員がお金を持っているんだな、これが。

貧乏で苦しんでいるキミのパーティにも、これで優雅な生活が待っているゾ。

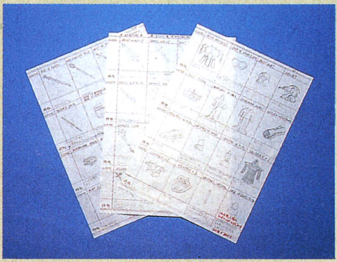
アイテム・データバンク

美麗アイテムイラスト

福岡県・山本　健治

マップ情報には及ばなかったけれども、アイテム情報もたっくさん♡

山本クンは、はやばやと『シナリオ3』を終えてしまったそうで、おめでとー。で、レベル5と6のマップといっしょに送ってきてくれたのが、豪華美麗(びれい)イラストつき『シナリオ3』新アイテム一覧。もちろん名前だけじゃなくて効果もバッチリ。ゲーム終了のヒントもついてたぞ!!



バタフライ・ナイフ

福岡県・水口　惣平

いっぽうこちらは、みなれないアイテムを見つけちゃった情報だよー。編集部では未確認だけど、以下水口クンの使用体験を公表しよう。

「あれはたぶんレベル6だったと思います。いつものようにモンスターを倒したら、バタフライ・ナイフという、みなれない武器を手に入れたんです。仲間のうち、盗賊だけが装備できたんですけど、このアイテムの力を使ったら、彼は忍者になってしまったんです。それだけならシーブズ・ダガーと変わらないんですけど、このナイフ、盗賊のときは1ケタぐらいの攻撃力しかならなかったのに、忍者になってからは80〜140のダメージがあたえられるようになったんです。ほんとうにすごかった。」

　イラスト／中野　豪

世代を超えて役立つアイテム!?

シナリオ3から1へ

大阪府・茂森　聖治

『シナリオ3』で通過の儀式をすませたキャラが前のシナリオに戻れるというあのワザに、もっとすごい効果があったゾォー!!

『シナリオ3』でアイテムを手に入れてから前のシナリオに戻ると、そのアイテムはエラーになるね。でもって、それを無視してボルタックの店で売るとものすごいGOLDになるのだ！

ほかにも、十(プラス)効果や無敵などの効果があるというウワサもあるよ♡　いろいろと試してみてねー！

ITEM	GOLD
POTION OF DIOS	0
POTION OF LATUMOFIS	0
POTION OF SOPIC	0
SCROLL OF BADIOS	88711015410627
SCROOL OF KATINO	974489999140
SCROLL OF HALITO	9090000010019
LONG SWORD	998750285028
SHORT SWORD	887015151
SHORT SWORD ＋1	0
STAFF	88711015410627
STAFF ＋2	?
STAFF OF MOGREF	0
ANOINTED MACE	9380107545000
ANOINTED FLAIL	8357
DAGGER	9090000010019
ROBES	16091116989065
LEATHER ARMOR	?
LFATHER ＋1	30005000
CHAIN MAIL	0
CHAIN MAIL ＋1	998750285028
BREAST PLATE	0
BREAST PLATE ＋1	8357
PLATE MAIL	0
PLATE MAIL ＋1	887015151
HELM	0
SMALL SHIELD	236580905976
LARGE SHIELD	266679851309
SHIELD ＋1	9380107545000
GLOVES OF COPPER	9380107545000

シナリオ1から3へ

熊本県・小山　祥広

こちらはその逆。前のシナリオから『シナリオ3』へアイテムを持ちこんでも、エラーになって高く売れるんだゾ。表まで作ってくれた小山クンはエライ♡

今月の大ボケはこれだ!!

さすがにこんなにお便りがくるとねー。やっぱりどこかホケっとしていたり、プッツンしていたりするのがいるもんだねー。

まずはじめの大ボケは、宮城県の田中幸雄クン。

「ボクは、あっとおどろくことを発見しました。友好的なモンスターと戦わないで別れていたら、EVILのキャラ がGOODになっちゃいました」だとー。



いいかな、田中クン。『ウィザードリィ』では、最初からそーゆー設定になっているの。「おどろくこと」じゃなくってあたりまえのことなの。わかった？

じゃ、次は静岡県の前田敬治クン。アメーバブレードっつーのはいったい何かなー？　ま、いいか。キミも気づいたみたいで、最後に直してあったから。そうだね、アンバーブレードだよねえ。

最後は神奈川県の山下哲治クン。これってほんとはジョーダンだよね。本気だったら笑いがとまらないよー。だってコモドドラゴンのことをコドモ（子供）ドラゴンだっつーんだもの。いやー、みなさん笑わせてくれますねえ。

Wizardry

シナリオ1・2でこんなことも……

魔法の使える盗賊

東京都・小島　忠伸

知られているようで、わりと知られていないのが、このワザ。

ミソは、最初にキャラをつくるとき。名前と属性を決めると、ボーナスポイントが出るね。そのときに、たとえば魔法使いの呪文が使える盗賊をつくりたかったら、魔法使いにも盗賊にもなれるようにボーナスポイントを振りわける。

それで、いったん魔法使いになっちゃう。それから、トレーニング・グランドを出ずに盗賊にクラスチェンジ。これでＯＫ♡

自分のキャラが弱くて苦しんでいるきみ。ぜひこのワザをためしてくれたまい。

シナリオ2のレベル10

東京都・田口　和則

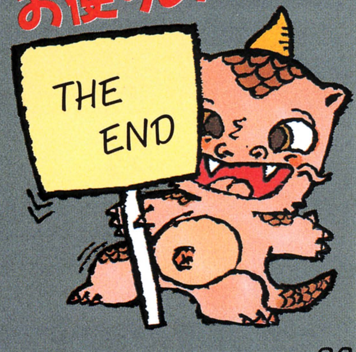
『シナリオ２』にレベル10なんてないやい、と思うでしょう。でもその気になれば行けるのです。

やりかたはとってもカンタン♡

『シナリオ１』でレベル10に行ってリセット。あとはおもむろに、レベル10に残してきたパーティをそのまま『シナリオ２』に転送。そんでもってゲームを再開すれば、ほらね。

でも、かなり危険な裏ワザだから、キミの大事なパーティがどうなっても知らないよ。

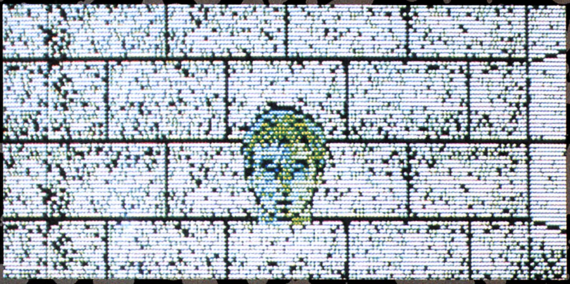
お便りありがと!



How To Win 連載7回

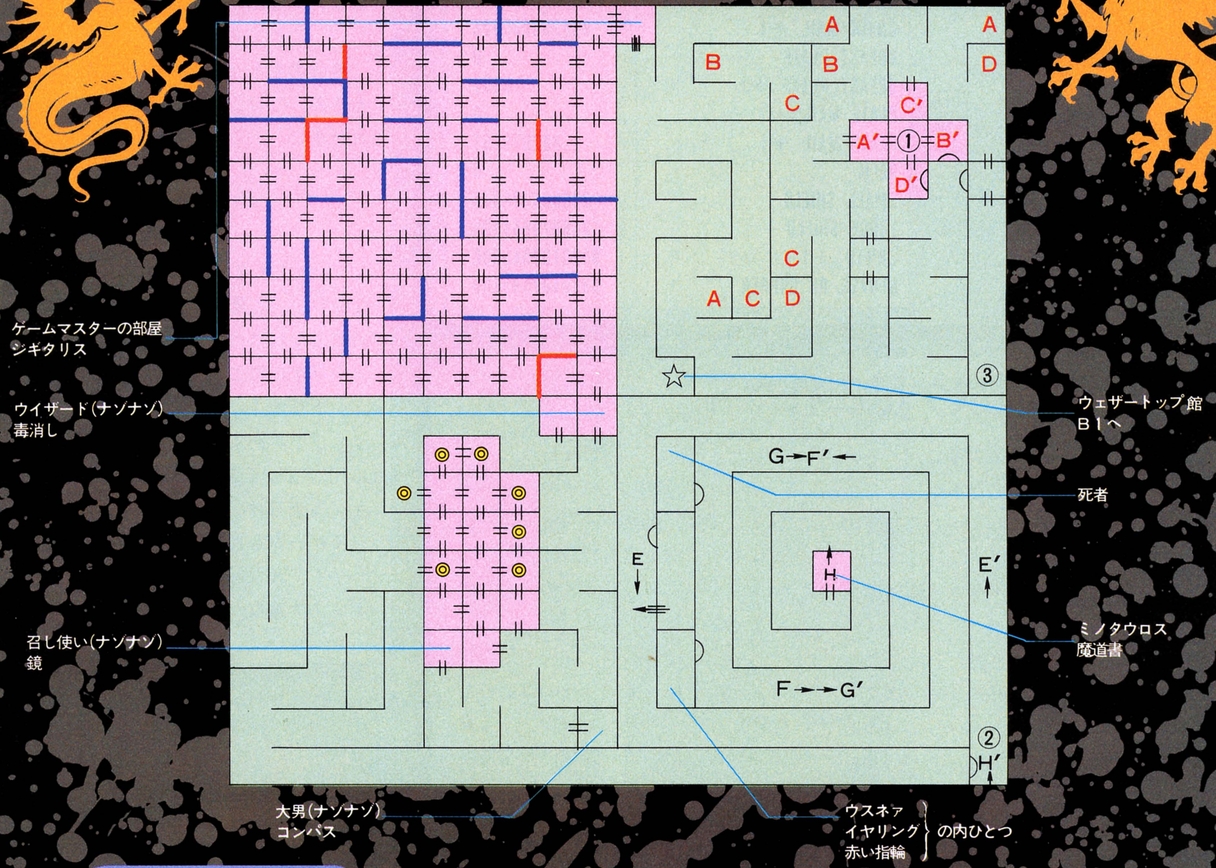
●ハミングバード ☎06-315-0441 ●PC88シリーズ/7,800円

ラプラスの魔



やってきました、城の2階。泣く子も笑う……もとい、泣く子も黙る恐怖の迷路の登場だ。罠あり、壁あり、落し穴あり。ついでにナゾナゾまで付いたいたれりつくせりのお出迎えに、さすがのコンプティーク捜査隊もナミダがチチョぎれる。今月の一言、「キミはマッピングシートに地獄を見たか?」

ラプラス城2F・MAP



凡例

⧺	ドア	⇷	一方通行のドア	①	B1への落とし穴
≢	ロックされたドア	☆	五芒星	②	1階へのハシゴ
◗	隠しドア	｜	移動壁	③	3階へのハシゴ
		◎	ワナ		

超難解の2階をついに突破!!

いやぁ、まいったまいった。こんなにハードだとは思わなかった。「さーて今月は2階だぞっ」と鼻息荒く挑んだまではカッコよかったんだけど、ここは恐怖の迷路の階。難しいのなんのって、もームチャクチャですがな！

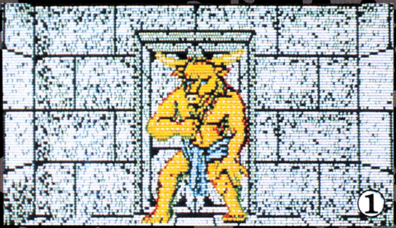
ま、順番追って話しましょうか。

1階の一番隅っこにあるハシゴを昇ると、そこが今月の舞台、ラプラス城の2階だ。とりあえず一本道になっているので、どんどん歩いて行くと……あれ、なんかおかしいぞ。どこまで行っても同じ所をグルグル回っているだけじゃない！　そう、これが地獄の2階、最初の「まいった」なのだ。名付けて、「果てしなき回廊」。

オッホン、シャレてる場合じゃないわな。ここで気をつけなきゃならないのは、実に巧みにワープポイントが仕掛けられてるってことだ。ちょっと地図の右下渦巻部分を見てほしい。ほらね、こんなふうにいつまでたっても回り続けるようになっている。コリャ見事なトラップですよ。

で、どうしたらいいかというと、ワープする直前の壁を調べると隠し扉が見つかるから、そこから渦巻の内側に入っちゃうワケ。似たようなワープの罠は内側にもう1カ所あるから、注意しろよ。途中には〈呪いの死者〉の死体が安置してある部屋もあり、3人以下で行けば死んでしまった仲間を助けることもできるようだ。

そしてグルグルと回って、渦の中心にたどり着くと、ミノタウロス(写真①)



①

が優しく出迎えてくれる。こいつは見かけほど強くないから、迷わずイッキに腕力でカタをつけるのが得策だ。見事やっつけると〈魔どう書〉が手にはいるので、忘れずにいただいておこう。これには〈謎解き〉のスキルを＋1する力があるから、ディレッタントの力強い味方になってくれるはず。

渦の中心にある扉を開けると、そこは再びスタート地点、1Fからハシゴを昇ったすぐの所に出る。改めてよーく調べてみると、ワハハ、あったあった隠し扉が！　ここを延々歩いて行くと、いくつか小部屋が密集している場所に着く。〈罠の迷路〉だ。ここには3カ所、ナゾナゾを出してくるやつがいるので、頭の体操が必要だぞ。

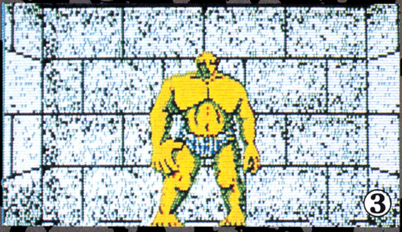
どういう順番で会うかは、人それぞれだろうけど、まず1問目。大男(写真



②

②)が出すナゾナゾは、『いつも二人いっしょだけど仲が悪い。だけど仲間が近づいたらぴったりひっつくもの何だ？』うーん、「ひっつく」ねぇ。2種類あって、仲が悪いか。……オッ、ひょっとしたらこれって小学校のときの理科の実験で使った〇〇〇〇のことかな!?

次、2問目、城の召し使い(写真③)が出すナゾナゾ。



③

『わたしには自分が見えないが、すべての人には見える。わたしの中にはすべてがある。わたしは何でしょう？』こいつは難解な言いまわしだ。「わたしの中にはすべてがある」ってのがクセモノだな。まさか本当に何もかもあるわきゃ無いだろうし、そりゃきっと「そういうふうに見える」ってことなのだろうか？……ウン、そうか〇〇〇のことなのかな!?

3問目、ウィザード（写真④）のナゾナゾだ。『使う人には見えないし、買いもできない。そして、みんなが悲しむものは何でしょう？』



④

ふんふん、こりゃワリと簡単だな。人間、死んでしまったら買物はできない。で、死人が使うもんでしょ？　そういったら、〇〇〇〇ってことになりそうだね。

と、まあこんなふうにナゾナゾに正しく答えると、それぞれ何かアイテムをもらえるようになってるワケ。ここで手に入る物は、店で買える物よりも故障しにくくなってるからありがたい。

これを過ぎると、ついにホンモノの地獄がキミを待っている。〈ゲームマスターの迷路〉だ。大きさは10×10の正方形。全部歩きつくさないと、出口の鍵が開かない仕掛けになっている。一見簡単そうなんだけど、これが想像以上にキツイ！　なんせ、毎回迷路の一部（壁）が乱数で変化するという恐怖のシステムで、マッピングは至難の技だ。一応マップに移動壁の場所を記してあるから、参考にしてがんばってくれ。このとき、城の地下牢で出会った男カルル・ミュラーを一緒に連れて行くと、迷路をクリアしたとき〈ゲームマスター〉（写真⑤）と一戦を交え

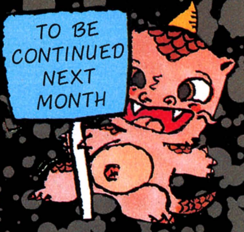


⑤

ることになる。倒すことができれば、〈ジギタリス〉と達成ポイント10000点をいっただきー!!

最後は〈ワープの迷路〉。ここも袋小路にやたらとワープポイントが仕掛けてあるので、ちょっと大変だ。隠し扉と落とし穴をさえうまく抜ければ、3階へ続くハシゴに無事到着。

さーて、来月はいよいよ3階だってかぁ!?



How To Win

●マイクロキャビン　☎0593-51-6482　●PC9801、8801SR、X1シリーズ　6800円

第4回

うる星やつら



連載でお送りしてまいりました「うる星」もついに最終回となりました。諸星さま、了子はここにおります！　早く奪(うば)いにいらして……！



とりあえずラムを追って、電飾魔境へと足を踏み入れたぞ

うーむ、前回ではみごとに出口をまちがえてしまった。じつはハシゴの向こうに本物の出口があったのだ。

さて、地上へ出たおれとラムを待っていたものは……。

「よくぞここまで来たな、諸星。だが、きさまもこれまでだ。この終太郎が、刀のさびにしてくれる！」

こいつの存在も問題だったが、さらにはラムが連れ去られたことが、ワをかけて問題だ。

「待てい諸星！　逃がさぬぞ!!」

ぬぬ……まずは面堂を倒さねばならん。──よいわ。このタコをタテにしてくれる！

〈どかっ☆　ばきっ☆　どすうっ☆〉

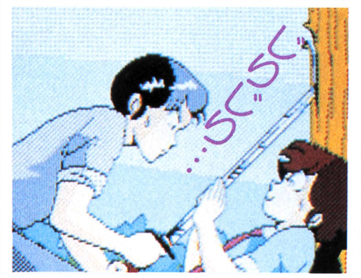
──ふっ、さらばだ、宿命のライバル。

さて、こうしてはおれん。先を急ごう。……でも待てよ、ラムがいないということは、かえって好都合(つごう)ではないか。しかし……道がわからん。──くそー、けっきょく助けに行かにゃならんのか！　よけいなてまをかけさせよって！

というわけで、オレはラムを追った。

1 ぬけ穴を出ると、そこには面堂が……あっ！　ラムが連れ去られた！　えーい、きさまの相手などしとる場合か！





2 ラムを追ってやってきた電飾魔境。あきらかに異常な光景だ……おわっ、コイルがツタになっとる！





人物キャラ紹介や！オーラスPART4やでぇ！

▶**真吾**

面堂邸のお庭番だが、おせじにも忠実とはいえない。電飾魔境で育ち、電撃にたいして異常な耐久力がある。女を見ると、見さかいなくプロポーズをする



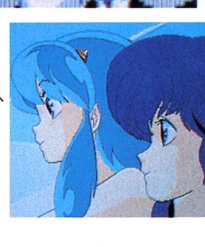
▼**黒メガネ部隊**

面堂邸の警備と雑用をまかなっている。たいてい忠実に行動するが、ときとして大ボケをかますことも……



▶**響子**

「一刻館」の管理人。隠れキャラというワケで、あとはトップシークレットで……





あの鬼(おに)娘がいっしょではキスはさしあげられませんわ！

ぬぬっ、電飾魔境か！　まともに踏み込んでは身がもたん。あ、スケ番3人組からはぎ取ったアレがあったっけ。

というわけで、電飾魔境に入りこ……おわっ！　コイルヅタにつかまった!!　先を見るとコンセントがあるのだが、どうやっても手がとどかん。なにか発

3 出よったな、この女たらしめが。——しかしまともにわたりあってはラチがあかん。ならば必殺の武器(?)でっ!



4 真吾をあっけなく倒したあと、ヤツの住み家をつきとめた。——ここにいたのか!……ふん、よけいな心配かけさせよって。はよ行くぞ!



5 ラムを振りきって逃げ、着いたところは黒メガネ。なにやら探しているらしい。



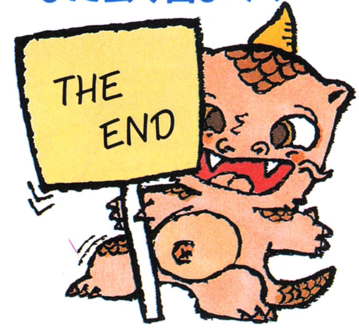
6 やったあ! 了子ちゃーん、諸星あたる、行っきまーす!! わはははははは、ラムのくやしがる顔が目に浮かぶわい! 勝利!!





火性のものを投げつければっ!
〈ガッシャーン! しゅー……〉
　おれはようやく解放された。しかし、またもやひとつの影がオレの行く手をさえぎった。
「ここから先は一歩も通さぬ!」
　じゃまだぁ! ——おれは危険な状態にある機械を投げつけた。
〈ちゅどーん!〉
　爆風もろとも真吾はふっとんだ。ふ、たわいない。さて、それよりラムだ。どーにか探しだして助けたのはいいがこのまま了子ちゃんのところへ行くわけにはいかん!
「あっ、あれはなんだ!」
　ラムを振りきり、おれは全力疾走(しっそう)!黒メガネに呼びとめられたが、さして問題ではない。あっ、これ探してんの?んじゃ、返しておくね。
　——かくして、おれは了子ちゃんのキッスを☆ そして波乱のパーティは会場の大爆発で幕を閉じた。〔End♡〕

また会う日まで♡



★最終回記念・「福袋」パソコンソフト編でオールキャラ攻略法をやってるから、そっちも見てねー!!

●工画堂スタジオ ☎03-353-7724 ●PC88mkⅡ・SRシリーズ／8800円

PSYCHIC WAR COSMIC SOLDIER 2

Vol.4



前号で、アルテック星の「網膜パターンの照合を行ないます」っていうゲートで足止めをくらってしまった我がパーティ、いかにしてこのゲートを通りぬけるのか……。好評の『サイキックウォー』連載第4回だっ！

デュプラストでゲートを突破！

先日号では「網膜パターン照合」にひっかかってゲートを突破できなかった我がパーティ。そのくやしさをこめて、今月はおもいっきりアルテック星を攻めるぞっ！

まずは、その「網膜パターン」のゲート。「網膜パターン」ってのは指紋と同じで、ひとりひとりがみんなちがうものだ。帝国軍の兵士は、みんな「網膜パターン」を登録してあるから、このゲートを自由に通ることができるんだよね。となると、ゲートを通る方法はただ1つ。敵を倒してそいつの「網膜パターン」をかっぱらうのだ。そう、もうわかるだろう、『デュプラスト』を使って敵そっくりに変身すればいいんだ。

さっそく、出会いがしらの「ブグフリジ」に変身し（余談だけど、敵を降参(こうさん)させるには、敵の体力が50くらいになるまでビームで攻撃し、あとは『シールド』をはって敵の消耗を待つのが効率いいのだ！）、例のゲートへ行ってみると……。やったね、みごとＯＫだ！

こうしてゲートを通りぬけると、奥には１Ｆへと続くエレベーターがあった。もちろん迷わず１Ｆへ。しかし、さすがにガードが固く、強敵が次々と我がパーティの前に立ちはだかる。でも、これだけガードが固いってことはきっと重大な秘密が隠されているにちがいない。そう自分にいいきかせて、我われは一歩一歩進んでいった。

そして、ついにいちばん奥の部屋へ……。だが、そこに待ちうけていたの

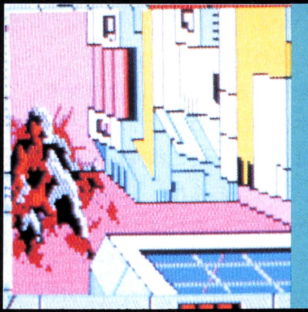




▲『デュプラスト』を使って敵の姿になってしまえばこっちのもんさ！



▲ご覧のとおり、機械をだますなんざカンタンだね。さ～て奥には何があるのかな？



◀苦労のすえ、10匹連続攻撃をクリアした。ん、何かもってるぞ！



▲カートリッジの『GEKIKRA』。なんとなくスプレーの缶を思わせるデザインで……



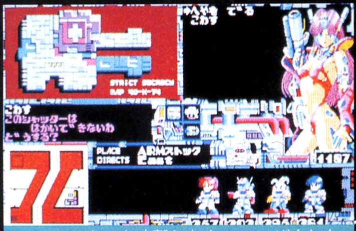
▲「なにかのセンサーを通過したらしいわ」っていったいなんのこと？



▲シャッターを開ける機械を見つけたぞ！さあ、これでアーマーは我らの手に



▲ARMストック内部。SKEBAN 9 が置いてあるのだ。やったね！



▲シャッターを攻撃したものの、びくともしない。どーやれば開くんだ？

は恐怖の10匹連続攻撃であった！　ギョエ～ッ！　ウェルスデンやズボイボといった強敵が続けて現れるんだから、たまったもんじゃない。「ＡＲＭストック」での３匹連続攻撃が、いまとなってはかわいく思えてくるぜい。この10匹連続の戦闘中は『Yontry』飲むこともできないし、命からがら『テレポート』しても、逃げた先にたいていウェルスデンが待ちうけているから、そこでやられちゃうこともあるのだ。

しかし、我われはがんばった（じついうと１度全滅したあと、ほかの星へ行ってきたえ直してきたんだけど）。なんとか敵を全滅させて、その死体から『TEARSクリスタル』を手に入れることに成功したのだ！　でもこれ、いったい何に使うんだろうね？

さらに、広い基地内を歩きまわって「COMシステム」を見つけた（もちろん暗号も手に入れたヨ）。そのあと、あちこちにあるエレベーターに乗っていろんなところを歩いていると……、バリバリバリッ！　いきなり攻撃をくらってしまった。サイコバリヤー――前作『コズミックソルジャー』に出てきたオートレイガンの改良型（？）で特定の場所にしかけられている――にひっかかったのだ。くそっ、体力が半分になってしまった。前作同様、どこかに作動を停止させる部屋があるらしいのだが……。

それでも我われはサイコバリヤーの不意打ちにめげず、３つめのカートリッジ『GEKIKRA』を手に入れたのであった（これを使うとメルトダウンパワーになるのだ）。ただ、いままでと同様、どの敵に有効なのかはまだわからない。

しばらくすると、今度は「ARMストック」を見つけたぞ。しかし、シャッターが降りていて中に入れなくなっている。シャッターを壊そうとしても、ビクともしないし……。ウーン、どうやったら中に入れるのだ？

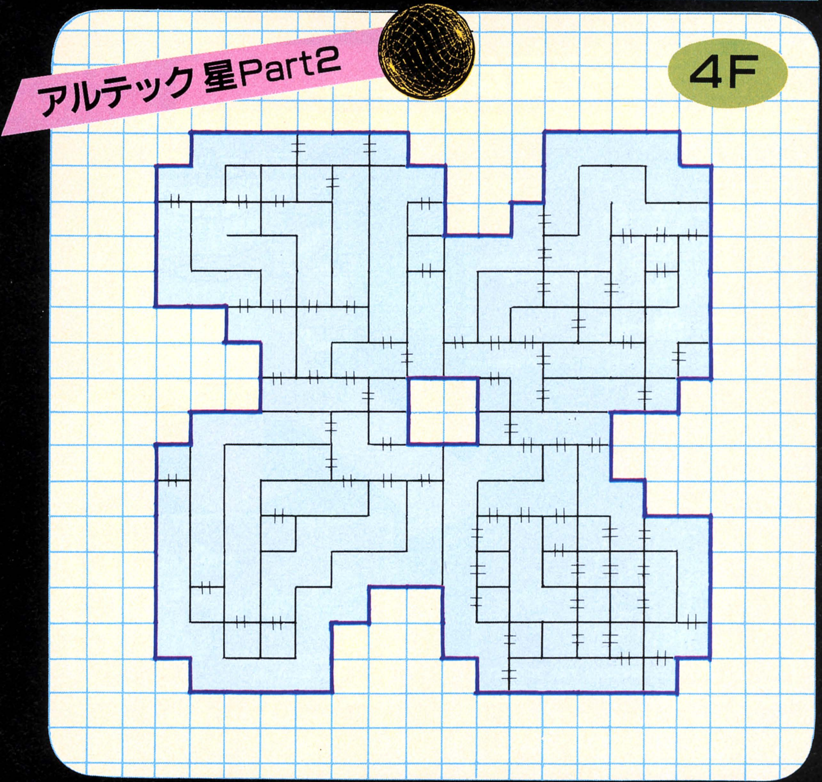
シャッターを開ける方法は、いがいに早く見つかった。「ARMストック」の近くに「DEFENCE」という部屋があり、そこにある機械を作動させたらシャッターが開いたのだ！喜びいさんで「ARMストック」へ行った我がパーティ。ところがどうしたわけか、シャッターは再び閉まっていたのであった……！

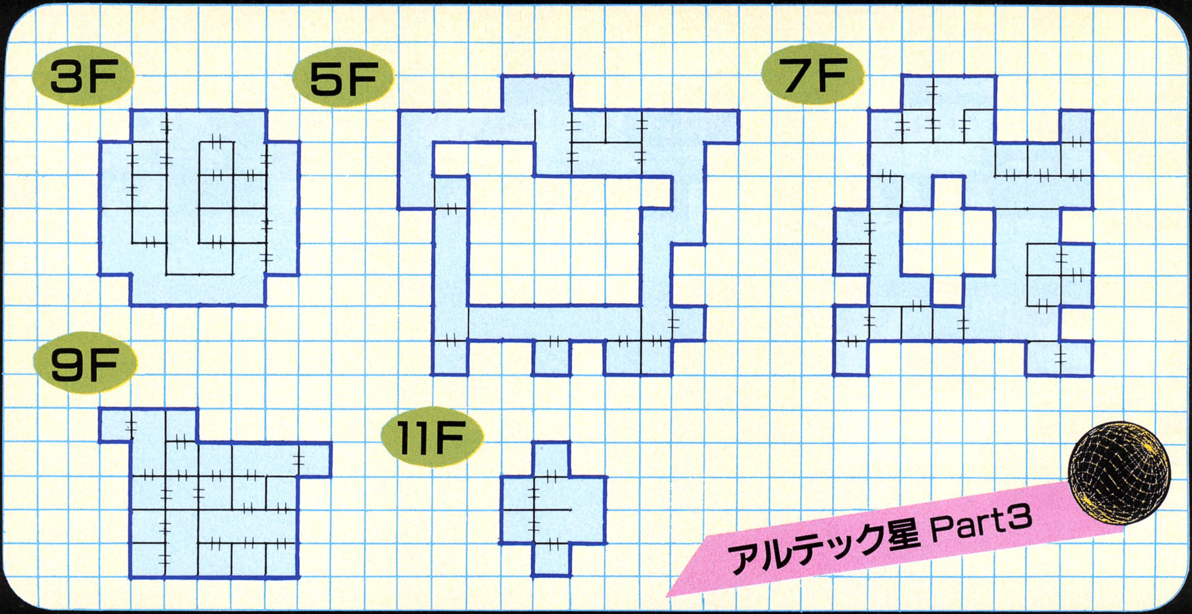
あれっ？　と一瞬首をかしげたのだが、そのうちハタと原因に気がついた。じつは、この「ARMストック」へ来る途中で、「なにかのセンサーを通過したらしいわ」とサミアがいっていたのだ。あのセンサーがシャッターを閉じてしまったのにちがいない。ならばセンサーにひっかからないようにここへ来れば……。でも、ここまでは一本道だしなぁ。ん、ひとつ方法があった！『プレトリフト』すればいいのだっ！

――かくして我がパーティは最強のアーマー、『SKEBAN9』を手に入れることに成功したのであった。



▲最強のアーマー、SKEBAN 9。どうせだったら鉄仮面もあればよかったのに





バイオビーストまたもや出現っ!!

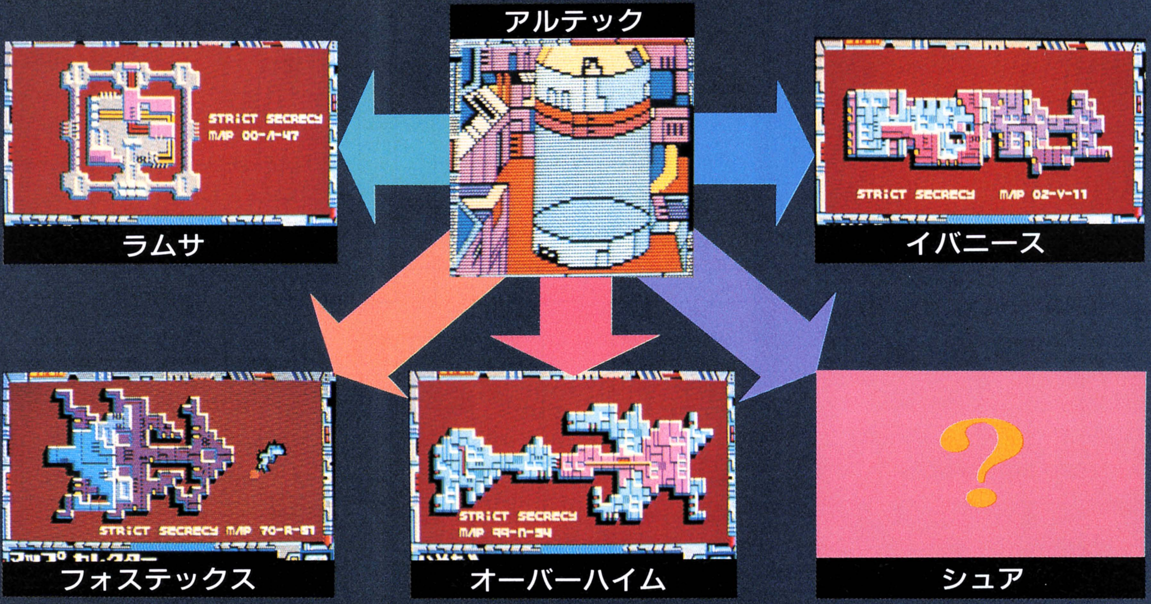
順調……といえなくもない我がパーティだが、あいかわらずサイコバリヤーには頭を悩ませているんだ。それと、ぼちぼち出はじめたバイオビーストのアンバトゥー。こいつもいきなり出てくるからたいへんだ。倒すにはフリーズドライガンを使えば０Ｋだけど、意表をついた所に生息（？）しているから、こっちも気がぬけない。通路のまん中にいるかと思えば１部屋を占領していたりで、右の写真みたいに、何回先頭の仲間がやられたことか。とにかくいつでもターボガンを発射できるようにしてないと、すぐに全滅しちゃうからね（でもまあ、このへんがリアルタイムの魅力でもあるんだけどね）。

５Ｆで転送装置を見つけた！　しかもこの転送装置には５つもレバーがついていて、それぞれほかの星に行くことができるのだ。アルテック星は各基地の中継点もなっていたんだね。


▲アンバトゥーには『KARMUCH』が有効。先頭がやられてるのは単なる操作ミス

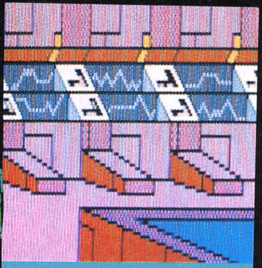
アルテック星は転送基地！

いままで出てきた転送装置とはちがい、ここの転送装置は自分の意志で行き先を決められるのだ。



PSYCHIC WAR
COSMIC SOLDIER 2

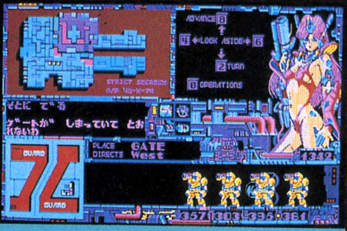




▲まだ破壊される前の「サイコOFF」

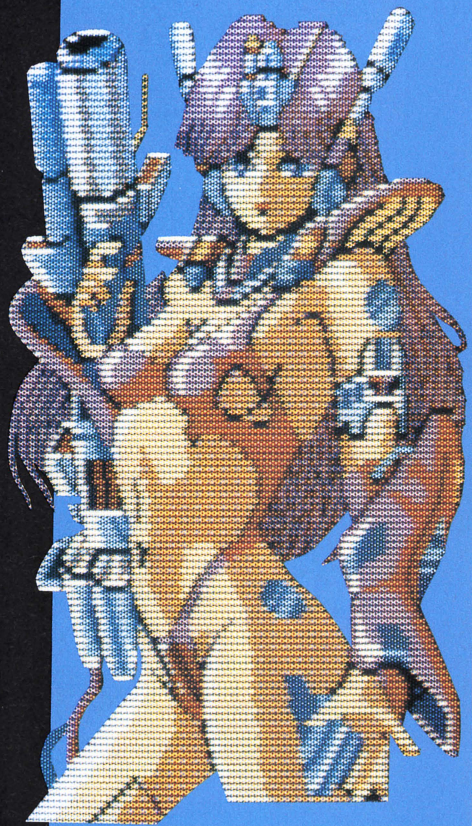
さて、我がパーティは、いよいよアルテック星の最上階、11Fにやってきた。フィールファムを倒し、アンバトゥーを倒してたどりついた部屋の名は「サイコOFF」。そう、あのサイコバリヤーのコントロールルームだ（前作でいう保安ルームね）。こいつをぶっ壊せば、もう不意打ちをくらうこともなくなるのだ。「いままで『Yon try』をたくさん使わせやがって、こんちくしょう！」と、うらみをこめた一撃で「サイコOFF」もあわれグチャグチャ。

「ひととおり、アルテック星も歩きまわったみたいだから、さっきの転送ルームに行って、次の



▲ブグフリジがダメージを受けている衝撃のシーン。いったい何が起こったんだぁ！

「シュア星（そういう名前だったのだ）に行こうかな」と思ったんだけど、ふと思いだしたことがあって3Fへ戻る。ここには2Fのゲートと同じように、網膜パターンを調べるゲートがあったのを忘れてたんだよね。1度経験済みの我がパーティは、あわてずさわがず敵の姿に変身すると、ゲートの中へと入っていった。「何が奥にあるのかな」なんてハズんでいたら、「ゲートが閉まっていて通れないわ」だと！「どうしてなんだあ～っ！」と大ショックを受けつつ、来月に続くのであった。



今月のバイオビースト



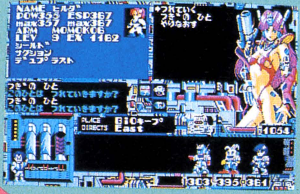
アンバトゥー

▲わてが3代目バイオビーストのアンバトゥーだす

今月のQA

秋田県／畠山一美くん

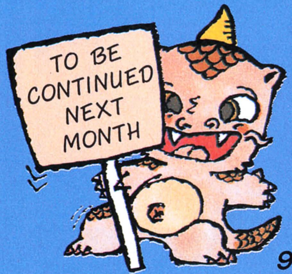
Q：BiOキープルームに仲間を預けてこようとしたら、出られないんです。どうしてですか。



回答／ウォルフ中村

A：それは、キープルームが定員オーバーになってるからです（定員は3人ね）。もし新しい仲間を入れようと思っていたのなら、もう役に立たない仲間をひとり連れていき、彼とトレードするとよいでしょう。その際、新しい仲間が直接攻撃を受けることのないよう、「役立たず」くんを主人公のとなりにおいておこうね。

今月の連載はどうだったかな？あいかわらず苦しい闘いが続いているけど、今月はピオン（『メガシールド』をもってるのだ！）という新しい仲間もでき、勇気百倍！
さて、当コーナーでは質問やイラストを募集しています。「サイキックウォー係」までヨロシク！



How To Win

エニックス ☎03-336-4345 ●7800円/PC8801シリーズ

GANDHARA 最終回



ジャンジャジャーン！　コンプティークの売上を一手にささえてきた（なわけないか）この連載もとうとう幕を閉じる時がきた。担当氏が来月からあいたページをどうするか悩みつつ涙した、感動の完結編・天上界ツアーを今キミに送ろう！

ところで、ダンジョンってどんなところか知ってた？

大ボスを早く見つけることが重要だ！

とうとうこの『ガンダーラ』も最終回だ。ふり返ってみれば、これって春先から6回、計半年も連載していたんだよね。でも、終わってみれば“長かったなー”と思う反面、“アレをやったコレもした”ってだけで、そんな長い時間かかわっていたなんて信じられない。そういえば、楽しい時間はすぐに過ぎてしまう運命にある、って誰かが言っていたっけな。といってもこっちは毎月しめきりがあったから、そうそう「楽しい時」ばかりじゃなかったけど。

さて、本題。

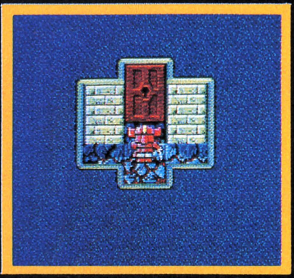
いままであまりダンジョンの話はしなかった。エッ？　ずるいって。そんなこと言ったって、毎月地上のＭＡＰをバーンと公開しちゃってたんだから、このうえダンジョンまでやったら、あとはなにも残らない、なにも教えられないじゃない……。

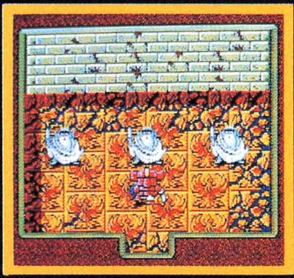
オッと失礼しやした。でも、やっぱ、少しは自分で苦労しないとしようがないもんね。

さて、そのダンジョンだけど、各界にそれぞれ１つずつあるのはもう知っているよね。ダンジョンの中は廊下と部屋が組み合わさった迷路になっている。そして、一番奥にある部屋には、その界の邪神の大ボスがいるわけだ。

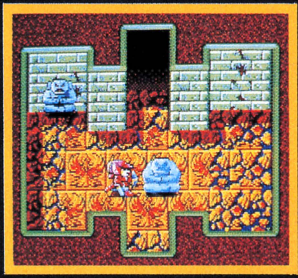
このダンジョンはそうとう奥が深くて、ボーッとしていると迷ってしまう。でも、迷ってしまってにっちもさっち

DUNGEON









もいかなくなったら、水晶玉というアイテムを使えばダンジョンの入口に戻れるということは知っているよね。ちなみに、編集部ではこれを「にっちもアイテム」と呼んでたんだよ。

ダンジョンの部屋の中には、この他にも、カギを持っている邪神や水晶玉（入口へワープできる）を持っている邪神がいる部屋、邪神はいなくてＨＰが回復するハスの華やＭＰが置かれている部屋などがあるんだよ。ただし、こういうところにはだいたいカギがかかっているから、カギがないと入れない仕掛けになっている。じゃ、前の界でカギを使い果たしていたらどうするか？

大丈夫だって。入口近くの部屋にはカギを持った邪神がいるから、そういう人はまずは入口近くでこの邪神を折伏してカギを補給しておこう。そして次は、そのカギを持って少し奥まで行くと、だいたいＨＰ、ＭＰの部屋があり、さらにそれより奥に行くと大ボスとご対面ってわけ。

どのダンジョンもだいたいこんな順番で配置してあるから、カギを持ってたらいきなり奥まで行ってしまってもおもしろいかもね。とにかく、早く大ボスの部屋を見つけておくことが重要なんだ。

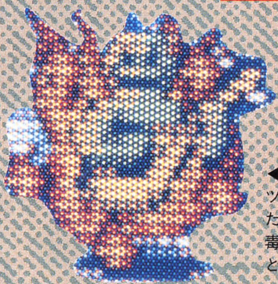
天上界のダンジョンの秘密をちょこっとだけ教えちゃおう。

ここには写真にある大飛鳥カルラがいるんだけど、これがめちゃんこ強い。これを折伏するためには、別のところにいる（ウズ巻の奥だ）邪神を先に折伏しないとだめなんだ。みんな、ガンバ！



天上界の邪神

深沙大将



◀しつこいヤツだぜ、まったく。それに毒をくらうこともある



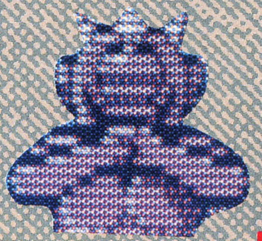
気楼天

▲なんだこの坊さんは。祈り攻撃でくるけど、強くない



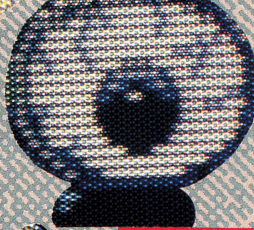
妖天

◀笛吹きオバサン。そんなに強くないけど動き回ってうるさい



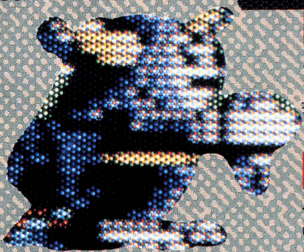
摩図羅伽王

▲道をふさぐなよな。でも、しばらく待つとまた地中へひっこむよ



大目

▲でけーえ目してんじゃないの。でもハスの華を持ってる



番兵

◀どこのダンジョンにもいる番兵。法力を使って一発でーい





ピッピー！ 天上界行きの発車です。お急ぎください

HPやMPがいっぱい必要ってわけだ

オ・マ・ターせ、最終ツアーの天上界へ出発だよ。

人間界からヒュルルーンって天上界に飛んで行くと、「須弥塔」というところに出る。ここから東にずーっと歩いて行ってコの字型に回りこむと、階段があるはずだ。ここまでには炎を噴きかけてくるドラゴンがいたり、通るとバンバン撃ってくる壁などがあるから注意しながら歩こう。

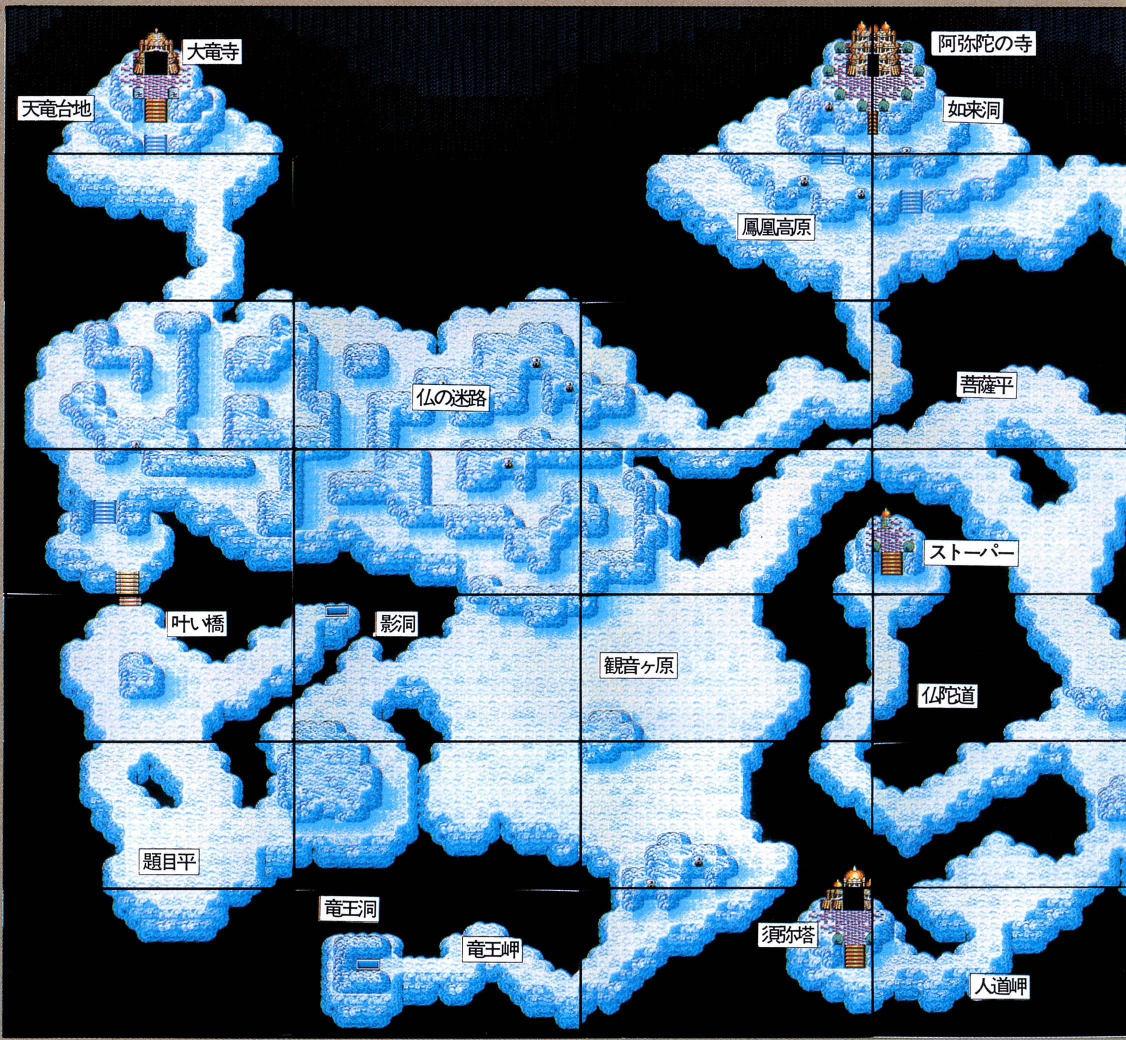
階段を上がり、「大師ヶ原」という少し開けたところを横切る。ここをすぐ東に折れると「光洞」という地下への出入口があるけど、ここはもっと北の方へ行ってみよう。西と北へ雲の道が分かれているだろ。ここを北に行くと、世界にたった１本しかないありがたい菩提樹があるのだ。ここでちょっとお休みティータイム。ギャッ！ 祈っている間にも攻撃されたよー。

邪神いっぱいの道をまた戻って、西へ西へとクネクネと歩いていく。この途中には、ストーパーへの道もあるから、道順をしっかりと頭に入れておきたいね。さて、なんかどでかい原っぱに出たと思う。ここが「観音ヶ原」。ここを南に降りていってみなさい。そうそうここでアイテムをもらってまずは半分終了だね。ふーっ。

なにまだＨＰがあるって？ じゃ、来た道を戻って、今度は西へ行ってみな。またぐるっと回りこむと橋が見えてきただろ。なんとこの橋は「叶（かな）いの橋」といって、「阿弥陀の寺」や「大竜寺」、はてはダンジョンまで続く道の第1歩にあたるんだ。ところで、この橋を渡らないで少し東へ行くと、すぐにまた地下へ通じている出入口を見つけるはずだ。これは「影洞」とい

天上界

さあ、いよいよラストの天上界だ。マップはいままでとそんなに変わらないけど、邪神は強くてしつこい。菩提樹は1本しかないから、ＨＰに要注意！





▲なんだなんだ、こんなところに地下への入口があるぞ



▲長ーい1本道をコウモリと戦いながら歩き続けると……



▲出ーたー。反対側までつながっていたのだった

って、さっきあった光洞とは1本道でつながっているんだ。ただコウモリの邪神がうじゃうじゃいるから、地上を通るより得かと聞かれるとちょっと考えちゃう。

叶いの橋を渡ったキミはえらいけど、すぐにダンジョンにたどりつけるほど世の中甘くないもんね。ここからはすぐ「仏の迷路」という大迷路帯に突入してしまうのだ。ただし、これを入らずに横を通って、まっすぐ北へ上がって行くと、大竜寺に行けることは行ける。だけど、いま行ってもなんも起こらない、ということだけは教えておこう。

で、迷路だ。これがなかなかいやらしい作りになっている。でも、ここを通らないと問題のダンジョンに到着できないから、右に左に邪神を折伏しつつひたする前進あるのみ。ボロボロになりつつここを抜けると、何層にもなった台地の上へそそり建つ「如来寺」が見えるはずだ。その横を通って、岬の先へ行くと、あったあった「六凡洞(ダンジョン)」だぜ。しかし、ここまでは長ーい道程だった。HPやMPが充分にないと、ダンジョンの中で活躍できないってことにもなるんだよね。



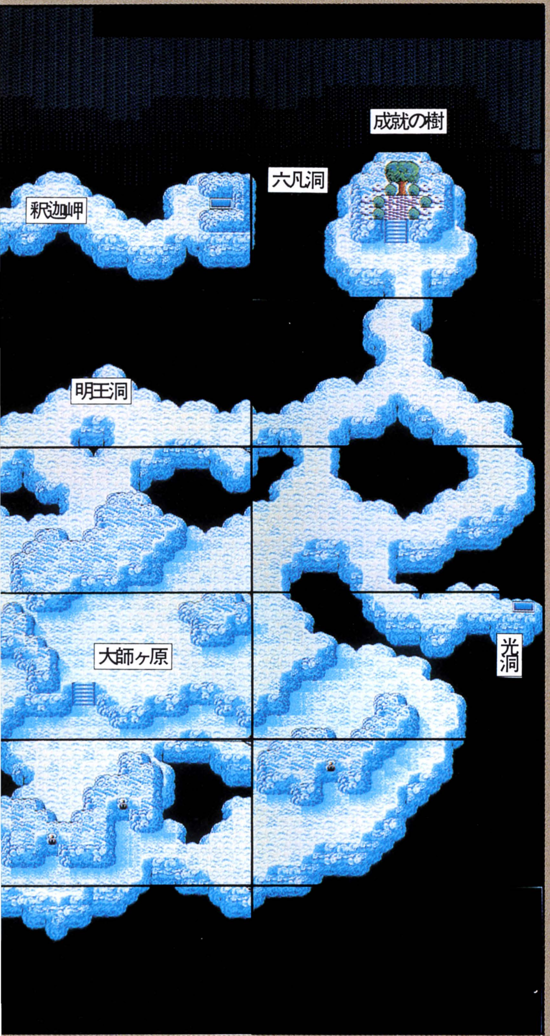
六凡洞

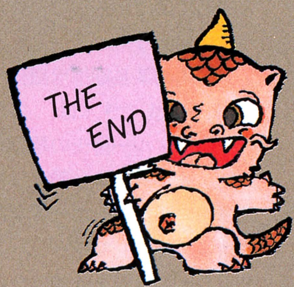
▲ギャッ！ 後ろには邪神、前は怖ーいダンジョン



成就の樹

▲ありがたや。菩提樹は1本しかないから大事にね







須弥塔

▲人間界との出入口。さあ、冒険に行くぞ！



竜王洞

▲竜王はある物をほしがっている



ストーパー

▲ストーパー。これを納めれば苦労は報われる



阿弥陀の寺

▲如来様。最高位の「仏陀」位をもらえる



竜王洞

▲さっき会った竜王がレベルアップしてる

●データウエスト ☎06-968-1236 ●PC8801SRシリーズ（VAには非対応）・FM7シリーズ・X1シリーズ／各6800円

怪獣大戦争 T.D.F.

第2戦・Dr.スルーの逆襲



怪獣紳士録 2 マジェラス

体長70メートル、体重3万5千トン、第２段階の怪獣。行動形態は第１段階の怪獣と同じく、原子炉を求めて移動する。T.D.F.地上軍の好敵手。



決死の放射能除去作戦!!

ドクター・スルー。全世界の人々を破滅への不安におののかせ、自らを神と呼んではばからない、スルーとはいったい何者なのか？

丸の内の某長期信用銀行の地下深く、T.D.F.司令室で法水は、各地のデータベースにスルー博士の経歴を照会していた。オペレーター顔負けのスピードで法水の指がキーボード上に流れる。最後に「神人」をキーワードとして、あるDBに検索を依頼したとき、ディスプレイ上にスルーが出現した。

「ごきげんよう、法水君。キミのパズルゲームは十分楽しませてもらったよ。だが少々しつこいようだ。T.D.F.長官が他人の秘密を嗅ぎまわるとはねえ」

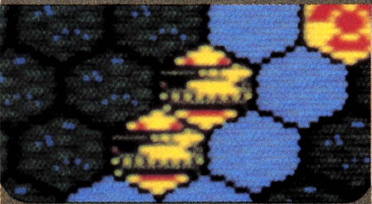
スルーの姿が画面から消えると同時に、警報が鳴り響き、各端末に「怪獣出現！」のメッセージが表示された。スルーのターゲットは再び日本であった。琵琶湖から突如グランジェラスが



湖底から怪獣が出現！T.D.F.全軍、発進せよ！

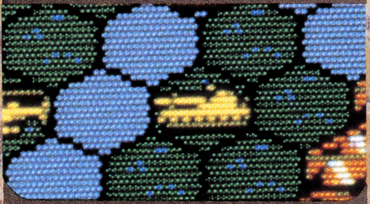
T.D.F.陸上ユニット

91式甲型



T.D.F.地上軍の主力戦車。機動力と防御力に優れ、今回の原発防衛作戦ではたび重なる怪獣の侵攻にも耐え、粘り強い働きを示した。攻撃力がやや低いのが難点。

MF-366MKⅡラング



強力な打撃力を誇るT.D.F.唯一の自走砲。91式甲型とともに、地上での主戦力といえる。91式にくらべ防衛力が劣るが、グランジェラス・キラーとして隊員の信用度は抜群。

SAM-88アナコンダ



空飛ぶ怪獣、アンジェラス戦に絶大な威力を発揮する対空ミサイルランチャー。ただしほかの怪獣に対してはほとんど打撃力をもたない。扱いはくれぐれも慎重に。

イラスト／森コギト

出現、原子力発電所を守るT.D.F. と戦闘状態に入ったという。いったいいつ湖底に侵入したのか――考える間もなく、「ニグラス発見！」の報告が白雲艦から中継されてきた。司令室のモニターに最強の生物兵器ニグラスのグロテスクな姿が映しだされた。

琵琶湖周辺の各地で、激しい科学戦が行われ、そしてついに原発が１基破壊された。放射能の悪夢――人口が密集した日本では、ささいな事故が大惨事につながる。法水はクリーン爆弾の支援も受けずに原子炉密閉を続けようとするイエロー・シール隊の決死の作業をスクリーン上から見守っていた。

ほとんど全滅に近い状態になりながらも、防衛軍は原発を守り抜き、やがて各地から増援が続々と到着、イエロー・シール隊の密閉成功の報と相まって、司令部には再び活気が蘇えった。

T.D.F. は今回も激しい戦いを勝ち抜いた。が、数少ない科学戦の戦士たちを失ったのも事実だった。敵の拠点を見つけなければ――T.D.F. 長官法水には片ときの休息も許されなかった。



マジェラスの前に91式も苦戦。至急増援を求む！

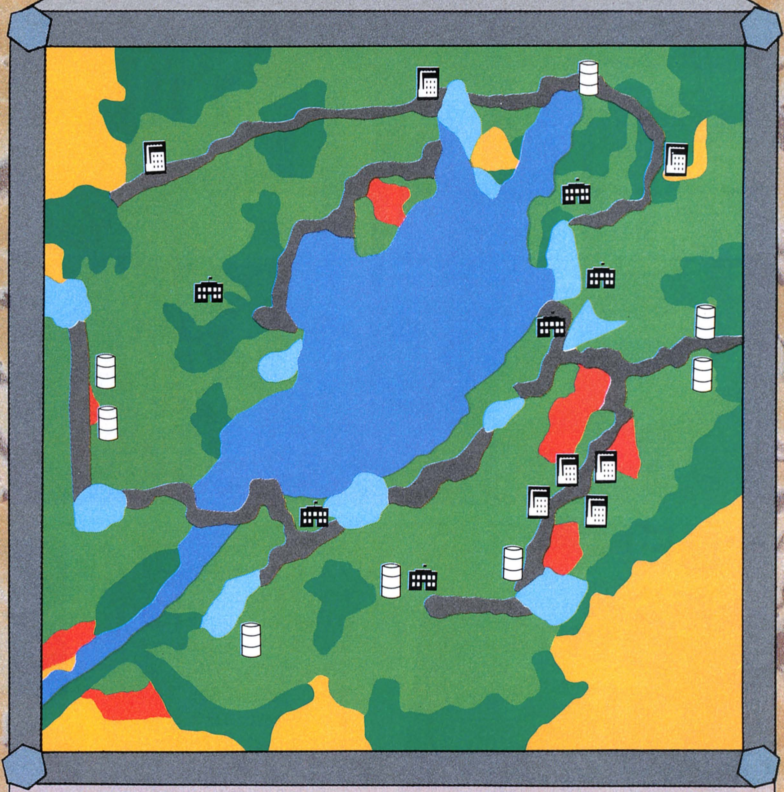


放射能除去部隊の活躍により多くの命が救われた



ニグラス発見！ 航空部隊は最後の決戦に備える

MAP



原子炉	戦闘の焦点ともいうべき最重要地点。原子炉を破壊されるとターンごとに放射能汚染が広がる。また怪獣の成長が促進される。
T.D.F.基地	T.D.F.のすべてのユニットは、この基地で補給・補充を受ける。とくに戦力の減少したユニットの補充に絶対に欠かせない地点。
核燃料貯蔵庫	原子炉を怪獣の攻撃からもちこたえることができない場合、トレーラーによって核燃料を貯蔵庫へ避難させることができる。

琵琶湖をシミュレートしたMAPで、上級のシナリオとくらべて海(湖)域が狭いために、海中に潜む怪獣の索敵がやさしくなっている。初心者向けのシナリオといえるが、ユニットの初期配置だけは慎重に行いたい。このシナリオでの主な戦闘は湖の東岸と西岸で行われるが、地上ユニットの移動は中央に湖があるために、かなりのターン数が必要となる。守るべき原子炉の数から割りだして、東岸重視をススメたい。今回の例でいえば、東岸に地上軍の８割を集中して、かわりに航空ユニットは五分五分に割りあてた。

また航空ユニット、索敵ユニットの無茶な使用は禁物。最後の敵、ニグラスは、たぶん陸上ユニット侵入不可の湖中で索敵により発見される。対ニグラスの戦闘では全航空戦力を集中して、しかもその中の半数は全滅を覚悟しなければならないという、非常にシビアな戦いになる。戦闘で被害を受けたら、すぐに基地へ帰還して、必要な補充を受けるようにしよう。ユニットを全滅させることだけは絶対に避けること。さあ、それではさっそくプレイしよう！

今月の勝敗 T.D.F.の2勝

今月の戦いは原子炉を破壊されながらも辛うじて勝利した。だが戦いはスルーのペースともいえる激しい消耗戦となってきたのも事実だ。



How To Win

●T&E ☎052-773-7770
PC8801シリーズ・X1シリーズ・FM77AV・MSX2/各7800円/MSX/6800円

でいば 番外編 パート2

あまから問答ライブ！

どうも！　コリない冒険家・デイヴ菅原です。前回にひき続き、番外編などと称して、しょうこりもなくまたゲームから脱線しているのでした。前回の予告は、いったいナンだったんだ！　とお叱(しか)りの言葉もあるでしょうが、まァまァおさえて、おさえて！　私はつねにみなさまに喜んでもらおうと日夜努力をしているのです！　エッ、だったらマジメに『ディーヴァ』をやれって？　ガチョ〜ン！

冒険家デイヴ菅原のテナモンヤナ〜イカナイカ♪大阪活劇

T&E興業大阪公演



猿、いやちがった、さる日、大阪で名古屋の喜劇集団T＆E興業の公演があった（くわしくはP169のスピリッツ・タイムズを見るように）。そこはもう、ツーカーの仲のナッチャン（内藤さん）の舞台を、このデイヴ菅原が見逃がすわけがなぁ〜い。さっそく、大阪へひとっ飛び〜、といいたいけど新幹線でドンドコ行ったのでありました。ついでに、あまから問答をライブでやるもんにィ〜！



公演も無事終わり、団員のみなさんは打ち上げ会場へと夕暮れの大阪をかっぽするのでした。ネェ、ナッチャン、あまから問答のライブ版どっかでやろうヨ。カニ道楽とかでさァ〜。

チェックその1

なァ〜んと、T＆E興業の公演には、すっ〜〜〜ごォ〜い美人が3人もいたゾ。思わず、お友だちになりたいわァといいたかったのだが……。



中華料理



ネェ、やろうョ、ナッチャンやろうョ−アレ？　目の前にあるこの中華料理はなんだ！　あァ〜なんてことだ、いつの間にか打ち上げに来てしまった（カメラマン談：デイヴ氏は、私が見るかぎりでは先頭に立って打ち上げに向かってましたが）。



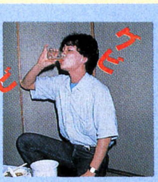

打ち上げは、じつになごやかな雰囲気の中で始まりました（カメラマン談：私が見たところ、全員の目がテーブルにクギ付けとなり、ピリピリと殺気だっていましたが）。

デ　いやァ内藤さん、今日はどうもオツカレさまでした。
内　イヤイヤ、ハッハッハッハ！
デ　料理がおいしいですネ。
内　イヤイヤ、ハッハッハッハ！
デ　すでに酔っているな、コイツメ。

チェックその2

かのT＆Eのマスコット、ゴンダー氏のズボンには、なァんと斉藤由貴のバッヂが！







私は見た！　酔っぱらいとなった内藤氏の本性を。彼は、一見ムリに飲まされているようなフリをして、ほんとうは自分からすすんで飲んでいるのだった。う〜ん、テクニックやネェ。









T＆Eの打ち上げは、終始なごやかな雰囲気の中に気品さえ漂っていた。

チェックその3



私はついに見てしまった。このナッチャンのいやらしい顔はなんだ。酔った勢いとはいえ……。

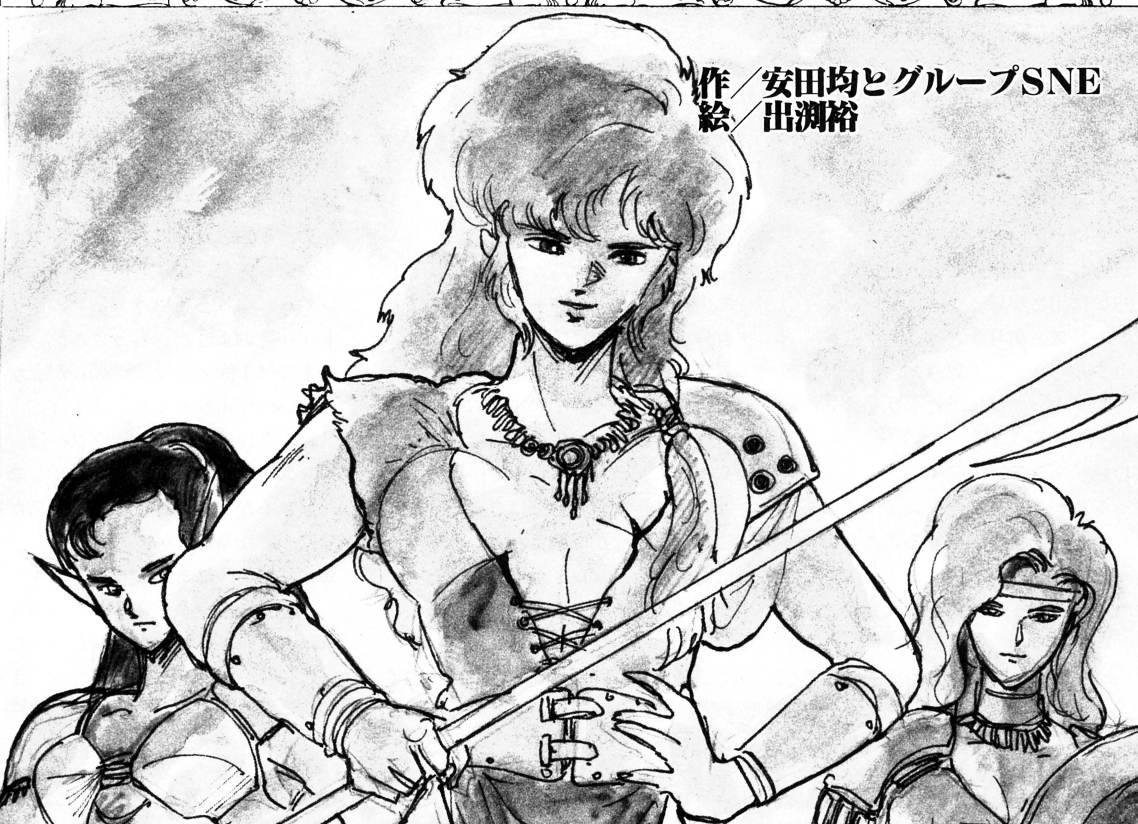


ロードス島戦記 II

Record of Lodoss War II

D&D®誌上ライブ

作／安田均とグループSNE
絵／出渕裕



episode VI 魔法使いの村

究極のRPG『D&D®』の実際のプレイを、そっくりそのまま誌上で再現する大好評連載第6回。

恐るべき敵の手からようやく逃れた勇者たちに明される冒険者ギルドの正体、そして新たなるクエスト……。彼らは、再び危険に満ちたロードスの荒野へ旅立ったが!?

タナボタの経験点と、レベルアップの事

DM　よーし、やるぜ〜。
オルソン　あれ、いつもとノリがちがうね。
DM　フッフッフッ、今月はちょっとちがうマスタリングを見せるぜ——ということで、前回までの冒険のあと片付けからだ。じつは計算してみたんだけど、みんな１レベルずつ上がるくらいの経験点が入っている！
マール　なぜさ。
DM　当然、海賊のアジトには腐るほどの宝物があったからさ。プレイヤーたちは一見何もしていないようで実際何もしていないけど、ご苦労さん賃ぐらいは出さないとな。
シーリス　ありがとう。
セシル　うーむ、卑屈だ、あまりに卑屈だぞ！　オレはそんなケイオスな経験点はいらん!!
DM　あ、そ。ご勝手に。
セシル　と思ったが、入ってくるものを拒むのは正義に反することなので、やっぱりもらっておくぞ！
マール　どっちが卑屈なんだか。

さて、全国各地のＤＭ諸君が一番悩むのは、なんといってもゲーム・バランスを維持することだろう。そう、これはじつにむずかしい。しかし、このバランスをうまくとれるかどうかで、マスターとしてのうまさが決まってしまうのだ。

ほんとは慣れてくださいとしかいえないんだけど、それではあまりに芸がない。ここでロードス島ＤＭ風バランスのとり方を、いままでのおさらいもかねて紹介しよう。

①モンスターには模擬戦を
まず重要なテクニックがコレ。ＰＣのキャラクター・シートを用意して、自分が出したい怪物と実際に戦わせてみるわけだ。そのとき、各数値のボーナスや、マジック・アイテムなんかにも気を配ること。何度か模擬戦をやってみて、だいたいプレイヤーが勝つな、と判断できたらそいつはＯＫだ。逆にこれはなかなか好勝負だという場合には要注意！　プレイヤーがちょっとドジを踏んでもパーティ全滅ってことになりかねないからね。

②経験ポイントは最初から決めておく
最初にこの冒険ではいくらの経験ポイントをあげようと決めておくのも大事なテク。そのため宝物はダイスを振らないで、あげたい経験ポイント分だけ用意するわけだ。宝物を発見してくれなかった場合にも、その分を別の場所に出すとかする。

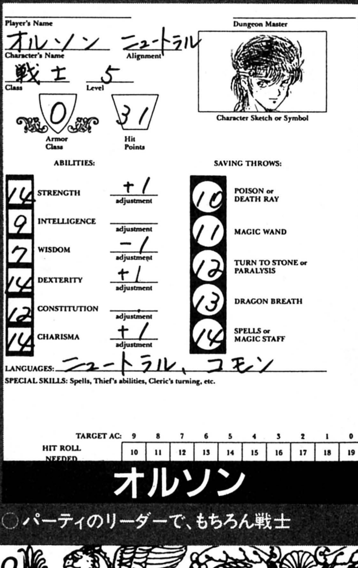
それと、これはルールとはちがうのであまりお勧めできないが、手に入れた金額に関係なく、シナリオの達成度で経験点を決めるというやりかたもある。これだとレベルは上げてやりた〜い、でもお金はあげたくな〜いというよくある悩みも一気に解消だね。でも、ルールとちがうといっても、もともとRPGでは使命の達成度でマスターは経験点をあげてもよいというのが多いんだ。別に気にしないこと。

で、１回の冒険における経験ポイントの出し方だけど、２回の冒険で次のレベルになれるというくらいのポイントが一番のようだ。もっとも、３レベルまでは１回の冒険でレベルが上がるくらいのポイントでもよさそう。１レベルや２レベルのキャラクターは、ダイスの目が悪いと一撃で死んでしまったりするから、プレイ・バランスが取りにくいからね。

③オリジナルはどんどん使おう！
マスターのひとりよがりにならなければ（これがじつはむずかしいんだけどね)、オリジナルな設定、怪物、武器

登場人物紹介

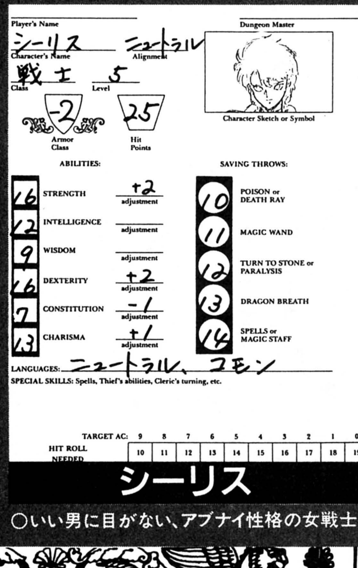
レベルアップした勇者たちのキャラクター・シートを紹介する。本誌６月号のキャラクター・シートの値と、どこがどうちがってきているかくらべてみてほしい。



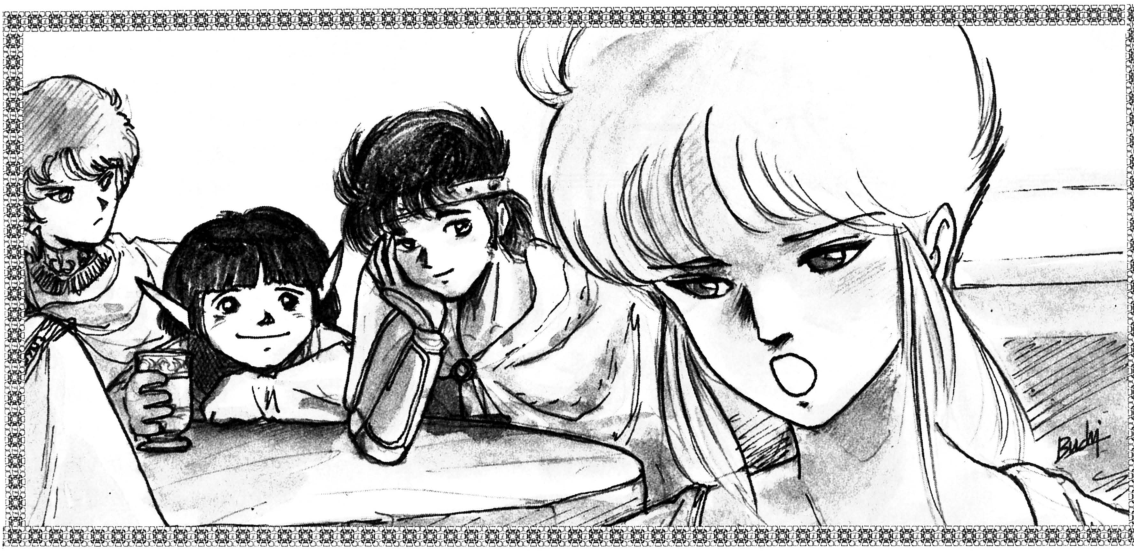
オルソン
○パーティのリーダーで、もちろん戦士



マール
○歌と踊りが大好きなハーフリング



シーリス
○いい男に目がない、アブナイ性格の女戦士



などはジャンジャン出せということ。日本人はけっこうルールに縛られている人が多いんだけど、市販のシナリオなんかを見ていると、ルールでは考えられないような特殊なものが、いくらでも登場している。

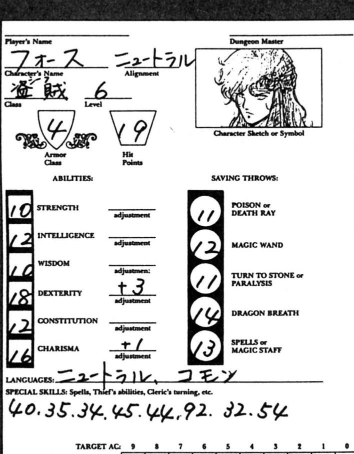
これはルールを無視しろとか、ルールなんて不要だ、といっているわけではないので、そこんとこよろしく！

④ダイスはあくまで参考だ！

前にも書いたと思うけど、ダイスの目というのは公平なようで、じつはそうではない。実際には考えられないような幸運な目や不幸な目がどんどん出てくる。これにいつも従ったりしていたらゲームはメチャメチャ、バランスも何もあったもんじゃない。だからDMにはダイスの目をシカトする特権があるんだ。

以上、少しは参考になったかな。それからDMたるもの日々の研究を怠ってはならないよ。ロードス島戦記は欠さず見る！　ドラゴン・ランス戦記はきっちり買う！　たまには『T＆T』や『指輪物語ロールプレイング』でも遊んでみる！　という不断の努力が立派なマスターへの道なのだ!!

DM　さて、みんなレベルも上がったし、これで強力な怪物も怖くないね。
フォース　そんなことありませんよぉ〜。怖いものはやっぱり怖い。
セシル　おまえは話の腰を折ることしか能がないのか、たわけものめ！
DM　で、キミたちは再びギルドの酒場にもどっている。キミたちのために、ストアが特別料理を作ってくれて、酒も特上のものを用意してくれた。そしてキミたちは、歌姫ルシアのバラードが、なぜこれほどまでに冒険者たちの胸をうつかが、わかったような気がする。彼女の歌は冒険から生きのびて帰ってきた者だけにわかるやすらぎがあるんだね。噂では彼女は昔、冒険者だったつれ合いを失っているのだとか、自身が経験を積んだ冒険者だからだとかささやかれているけれども、じっさいに彼女の過去を知るものは誰もいないんだ。
シーリス　それ、読者の設定？（ルシアは読者のつくったNPC。8月号参照）
DM　単なるぼくの思い入れだよ。
シーリス　バカ。


Player's Name　　Dungeon Master
Character's Name: フォース　Alignment: ニュートラル
Class: 盗賊　Level: 6
Armor Class: 4　Hit Points: 19
Character Sketch or Symbol

ABILITIES:		adjustment
10	STRENGTH	
12	INTELLIGENCE	
16	WISDOM	
18	DEXTERITY	+3
12	CONSTITUTION	
16	CHARISMA	+1

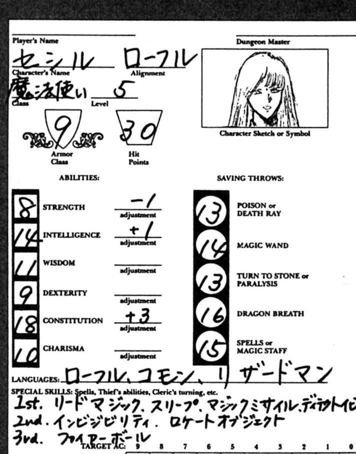
SAVING THROWS:	
11	POISON or DEATH RAY
12	MAGIC WAND
11	TURN TO STONE or PARALYSIS
14	DRAGON BREATH
13	SPELLS or MAGIC STAFF

LANGUAGES: ニュートラル、コモン
SPECIAL SKILLS: Spells, Thief's abilities, Cleric's turning, etc.
40.35.34.45.44.92.32.54

TARGET AC:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
HIT ROLL NEEDED	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

フォース

○カリスマが高い色男シーフ


Player's Name　　Dungeon Master
Character's Name: セシル　Alignment: ローフル
Class: 魔法使い　Level: 5
Armor Class: 9　Hit Points: 30
Character Sketch or Symbol

ABILITIES:		adjustment
8	STRENGTH	−1
14	INTELLIGENCE	+1
11	WISDOM	
9	DEXTERITY	
18	CONSTITUTION	+3
10	CHARISMA	

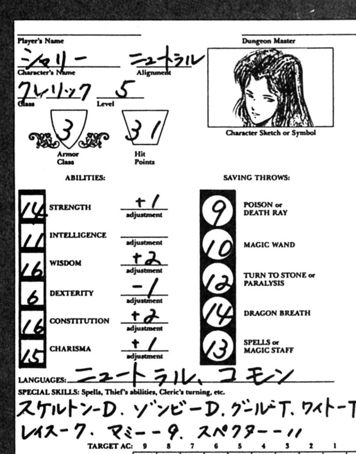
SAVING THROWS:	
13	POISON or DEATH RAY
14	MAGIC WAND
13	TURN TO STONE or PARALYSIS
16	DRAGON BREATH
15	SPELLS or MAGIC STAFF

LANGUAGES: ローフル、コモン、リザードマン
SPECIAL SKILLS: Spells, Thief's abilities, Cleric's turning, etc.
1st. リードマジック. スリープ. マジックミサイル. ディテクトイビル
2nd. インビジビリティ. ロケートオブジェクト
3rd. ファイアーボール

TARGET AC:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
HIT ROLL NEEDED	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

セシル

○魔法使い。性格はバーサーカー


Player's Name　　Dungeon Master
Character's Name: シャリー　Alignment: ニュートラル
Class: クレリック　Level: 5
Armor Class: 3　Hit Points: 31
Character Sketch or Symbol

ABILITIES:		adjustment
14	STRENGTH	+1
11	INTELLIGENCE	
16	WISDOM	+2
6	DEXTERITY	−1
16	CONSTITUTION	+2
15	CHARISMA	+1

SAVING THROWS:	
9	POISON or DEATH RAY
10	MAGIC WAND
12	TURN TO STONE or PARALYSIS
14	DRAGON BREATH
13	SPELLS or MAGIC STAFF

LANGUAGES: ニュートラル、コモン
SPECIAL SKILLS: Spells, Thief's abilities, Cleric's turning, etc.
スケルトン−D. ゾンビー−D. グール−T. ワイト−T
レイス−7. マミー−9. スペクター−11

TARGET AC:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
HIT ROLL NEEDED	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

シャリー

○NPCの女性僧侶、人気急上昇中

冒険者ギルドと傭兵王カシューの事



DM　ルシアのショー・タイムも終わり、酒場にはまだ活気がもどってくる。そのとき、キミたちのテーブルに、レイリアさんが旦那つきで現れたよ。

セシル　またかよ！

DM　まただよ！　レイリアはキミたちに内密の話があるので、地階の会議室に来てくれないかって、いってるけど。

マール　ＯＫ。

DM　では、会議室に着いた。そこには、当然のようにギルド・マスターのシャダムと、スレイン、レイリア。それに初めて見るローブの男、それにレーザーアーマーを着た盗賊風の女性が一緒にいる。どうやら、この５人がこの冒険者ギルドの主要メンバーみたいだね。

オルソン　ども、初めてお目にかかります。

DM　オルソンがあいさつすると突然ローブさんが、うつけものどもがっ!!と怒鳴る。

フォース　ヒェーッ、なんだかわからないけど、ごめんなさい。

シーリス　何を謝っているのよ。怒られる理由なんてないじゃない。

DM　おまえたちだな。最初の仕事で、もうレスキュー隊の世話になったという軟弱者は!!

オルソン　それはそうだけど、あれはシナリオのためで……。

セシル　キル・ケイオス！　それは腐ったプレイヤーのいい訳だぞ。オレたちは未熟だったから、怒鳴られて当然なんだ。

シーリス　な〜に一緒になって興奮してるのよ、この魔法使いは。

DM　さて、レイリアさんがそのローブを、まあまあとなだめて、初顔のふたりを紹介してくれる。こちらローブの人はグースといいます。ギルドのお世話をしてくれている魔法使いです。もうひとりは見てもらってわかるように、盗賊で名前がスィスニア。この女性は昔はフレイム近辺で盗賊団の頭をやっていたのですが、さるきっかけでこちらにお手伝い願っているのです。

マール　ぼくが噂のマール君です。

DM　では本論に入ろうとシャダムが切り出す——キミたちは前回、わたしたちの与えた誤情報によって捕らわれの身となり、ずいぶんとつらいめにあったと聞いている。まったく申しわけない。しかし、キミたちが遭遇した相手は強敵であったようだが、同時にすばらしい情報も我々にもたらしてくれている。

フォース　その情報とは、例のアーティファクトですね。世界の王たる資格を与えてくれるという魔法の杖……。

DM　そう、その杖なんだが、もつものが邪悪な意志のもち主なら、恐るべき存在となるだろう。しかしその資格にふさわしいものがもてば、この世のために素晴しい力を発揮してくれることだろう。そうは思わないかね。

オルソン　その資格にふさわしい、というのはいったいだれのことなんだい。

DM　おまえたち、秘密を守ることに命を賭けることができるか。



セシル　もちろんだ。
DM　なら、教えてやろう。そのお方、アーティファクトをもつ資格を有するものとはだれあろう、フレイムの国王、カシューさんだ！
シーリス　だれよ、それ？
DM　おっと、そうですね。説明しましょう。フレイムの傭兵王カシューという人は、先の英雄戦争のとき、ヴァリスの味方をして、先頭に立って戦った勇敢な戦士だ。ヴァリスとマーモとの戦いでは、ファーン王とベルド皇帝の一騎打ちが行われ、そしてベルドが勝つんだ。そのあと、カシューがベルドに挑み、ベルドの息の根をとめたというわけ。しかし、戦いはベルドを倒したところで、もはやどうしようもない状況にまで陥っていた。破壊と死がロードス全土を吹き荒れ、そしてロードス島は現在のような無秩序な状態になったけどね。
セシル　そうするとそのカシューてヤツは、バリバリのローフルなんだな。
DM　ローフル中のローフルよ。そして、シャダムは付け加えるんだけど、じつはこのギルドのスポンサーというのも、ほかならぬこのカシューさんなんだ。
オルソン　ついに明かされる全貌（せんぼう）！
DM　というわけで、スレインとレイリアは、そのカシューに協力をするため、ギルドに参加しているんだ。
シーリス　つまりこの人をロードスの王として、乱れきった世界を立て直そうというわけね。
DM　そのとおり。だから例の杖はなんとしてでもこちらが手に入れる必要があるわけだ。
セシル　もちろんだ。邪悪なヤツらに渡すわけにはいかない。
DM　じゃあ、スレインがカシュー王に、ことの次第を報告するから、それまでキミたちは自由にしてくれていい。しかし決して王のことや、杖のことを口外してはならんぞ。
オルソン　口外したら？
DM　当然、首チョンパだ。
シーリス　あらま。
DM　ということで、みんな退出してくれてけっこう。酒場はまだまだ開いてるよ～。



女性パーティとともに敵の本拠へ向かう事

DM　キミたちが酒場にもどり、くつろいでいると、この前キミたちの窮地を救ってくれた女性の冒険者の一行が接近してくる。

フォース　わあ、近寄らないで、近寄らないで。ぼくはカウンターのほうへ逃げます。

DM　自意識過剰なヤツ。フォースはほっておいて、オルソン君に話をしよう。この前はどうも。災難でしたね。

オルソン　あ、助けてくださってどうも。

DM　まあ、そのことを恩に着せるつもりは毛頭ないんだけど、頼まれてほしいことがあるの。

シーリス　何なの？

DM　まあ、ちょっとした悪党退治なんだけど。

マール　単純な？

DM　単純な。じつはこのライデンから2日ほど南に下ったところに、ちょっとした村があるんだけど、そこの村が最近、奇妙な技を使う魔法使いに支配されているらしくて、助けを求めているのです。わたしたちだけで行ってもいいんですけど、なにせ相手は魔法使い、どんな腐ったヤツかしれたもんじゃない。ということで、あなたたちに協力をお願いしたいわけよ――と、リーダーの美しい女性がいう。

オルソン　こっちには助けてもらった恩があるからねえ〜。カシューというのがやってくるまで1週間以上はありそうだし、ここは行ってもいいんじゃない。

セシル　邪悪な魔法使いを許しておくわけにはいかん。

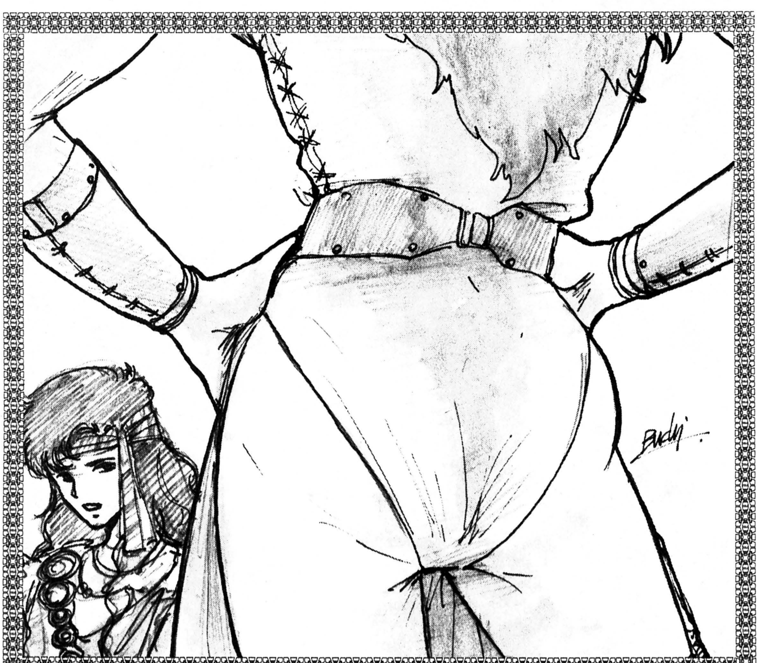
DM　じゃあ、行く？

シーリス　行くわ。わたしは冒険に飢えているの。でも、今晩はゆっくり休ませてちょうだい。

DM　ならあした、といって彼女らは帰ってゆく。で、キミたちはこの日はギルドで休むんだね。

オルソン　そうするよ〜ん。

一行は次の日、女性だけという美しいパーティと共に南へと下る道に向かった。その行程は2日なので、途中1回の夜営があり、そして偶然の遭遇が2回あった。でも、今回は人数が多いこともあって、敵たちはカンタンに逃げていった。しかし、処理するDMは大変だった。そして、目指す目的地の村にたどり着いたのである。



マール　早かったね。

DM　大変だった……、こんなにたくさんNPCを登場させるんじゃなかった。

フォース　でも、こんなに大勢で繰り出さねばならないほどの敵が出るんじゃないですかねぇ。

DM　うーん、鋭い。ここにいたっては女性の冒険者パーティのリーダーが、申し訳なさそうに話をするんだ。

オルソン　うげっ！　またワナにはめられたんじゃないかな。

DM　そのとおり！　といっても、この女性たちが悪者というわけではなく、この村全部が悪者だということなんだけどね。じつはこのパーティ、ある魔法使い（そいつはけっこうなレベルなんだけど）に恨みをかっていて、つけねらわれているんだ。それじゃ、先に潰してしまえと本拠地のこの村へとキミたちと共にやってきたってわけなのさ。

セシル　なんだ、そんなら最初からそういってくれても、ついてきてやったのに。

DM　彼女らは素直にあやまる。で、あやまった以上、もうその事は気にしないで、さてどう戦いましょうかと尋ねてくるけど。

フォース　そいつは無駄です。なにしろ、このパーティは力押ししかできないんですよぉ。

DM　力押しするのはけっこうなんですけど、相手の魔法使いはけっこう強いですよ。ほんとに奇妙な技をもっていますし……。

セシル　敵の数は何人ぐらいいるんだい？

DM　魔法使いを除いてもざっと、30人はいますね。しかし、あとは野盗くずれのザコですからね。

オルソン　30人かあ、それはなかなか多いなあ。数はやっぱり脅威だからな。

DM　でも、そちらの魔法使いさんもファイアーボールくらいはかけられる



んでしょ。こちらはまだスリープですけど。

シーリス　そっちの援護はあまり期待できないわね。ここはわたしたちががんばって、この前助けてもらった恩を返しましょ。

マール　でも本当は、恩を感じなきゃいけない相手はスレインや、レイリアさんのような気がするね。

DM　そのとおりだけど、指摘してあげちゃかわいそうだよ。彼女らもそれは十分に感じているみたいだしね。

セシル　そうだ。女性は大事にしなけりゃいかん。

フォース　なら、セシルは今回は後方で待機していてくださいな。

セシル　ケッ、いうと思ったぜ、シーフ野郎！

オルソン　アーッ、うるさい。そんなにケンカばかりしていると、ぼくもバーサークするぞ。とにかくいまは、作戦を練ってだね。

DM　それはよい考えだ。ゆっくり考えてくれたまえ、なにしろ時間はゆっくりある。

フォース　わかりました。１カ月ゆっくり考えますよぉ。

（以下次号）

ロードス島だより

ヤッＰ～！（ちと古いかな）シナリオの構想がムクムク広がり、やれ困ったなのＤＭことダンジョンマスターでございます。

さて、今月も出ましたねぇ～読者のつくったＮＰＣが！　まず冒険者ギルドのやたらおっかない魔法使い、グース。キャラ・シートといっしょに送られてきたイラストには笑いました（うつけ者がといいながら、セシルをバコッとはりたおしている）。なんちゅーか、ロードス島世界の星一徹ですね、このオジサンは。

もうひとり、盗賊団のボスだった女性シーフ、スィスニアも読者のＮＰＣ。岩浅さんはほかにもドッチャリとＮＰＣを送ってくれましたが、彼女を代表として登場させます。作者のふたりには、コンプティーク・オリジナルＴシャツ（新デザイン）を送ります。

さてさて、「ロードス島キャラクター・コンテスト」を続行中です。ロードス島の登場人物の中で、もっとも好きなキャラ名をハガキに書いて送ってください。来月は、第２回中間発表を行いますので、よろしく。また、連載に対する感想や質問、イラスト（ペンで描いてくれ～）も募集中！

あて先――〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク「ロードス島」係



栃木県・木村充良



札幌市・岩浅啓弘

クロちゃんの The Thousand and One Nights RPG千夜一夜

黒田幸弘

D&Dがアドバンスすると…

VOL.2

クロちゃんの新RPGストーリーはおかげさまで人気好評。今回の『AD&D®』の話も見のがせないぞっ!!



第5夜 イシュタルがモンスター?

このあいだ友人と話をしていたら、なぜか『リターン・オブ・イシター』の話になってしまったんだ。

「知ってますか、黒田さん。こんどパソコンで『リターン・オブ・イシター』が出るんですよ」

それくらい知ってるよ。コンプティークはぜんぶ読んでるからね。

「あれってたしかメソポタミアの神話が元ネタなんですよね。このあいだ調べたら、ギルもカイもドルアーガもイシターもみーんな出てましたね」

そうだよ。もっともイシターは英語読みで、日本じゃふつうはイシュタルっていうんだけどね。

「アクションRPGもなかなか奥が深いんですね。」

てな調子でしばらくはメソポタミア神話の話。ところがやっこさん、かの『イシュタルの船』を読んだことがないっていうんだな。

「なんですか、黒田さん、その『イシュタルの船』っていうのは?」

おいおい、ほんとに知らないのかい。神々の抗争に巻きこまれたヒーローを描いた、エイヴラム・メリットの傑作ファンタジー小説だよ。ヒロイックファンタジーの古典に数える人もいるんだぞ。

「へえ、そんなにすごいんですか。神神の抗争ってのは、やっぱりイシターとドルアーガですか?」

ちゃう、ちゃう、あのコンビはほんとはおかしいんだ。なんせ多神教だから神様はヤマほどいるけど、イシュタルのほうがはるかに格が上なんだぜ。

「ふーん、そうですかねェ。でもぼくはこのあいだのシナリオで、ドルアーガ出しちゃいましたよ」

出したっていっても、たしかきみは『D&D®』やってるんだろ。『D&D®』にドルアーガなんていた?

「いやあ、最近『D&D®』だけじゃマンネリでしてね。だからモンスターはここんとこ『アドバンストD&D®』(以下『AD&D®』と略)から拝借してくることが多いんですよ」

ガピーン、マジかいな。あのねえ、『D&D®』と『AD&D®』は、似てるけどぜんぜん別なゲームなのよ。それを一部分だけ勝手に拝借してくるってわけにゃいかないんだけどなァ。

「でもそんなにちがうところはないですよ。だからモンスターを利用したっていいと思うけどなあ」

モンスターだって? なんだかカンちがいしてるんじゃないかなあ。これじゃぜんぜん話にならん。ようするに『D&D®』と『AD&D®』のちがいについて、わかってる人が少ないのだな。しかたがない、今月のRPG千夜一夜は、『AD&D®』の話にしようか。

第6夜 エルフは南アフリカへ

まあ『D&D®』という名前がくっついてるんだから、『AD&D®』も親戚関係にあることはまちがいないんだ。ただしアドバンストの名前どおり、『D&D®』が発展したものなんだけどね。

前号でもちょっと書いたけど、最初のころの『D&D®』は、ダンジョンの中で冒険するベーシックセットと、野外の旅と冒険ができるエクスパートセットしかなかった。もちろん『D&D®』は初めてのRPGだから、初心者のプレイヤーも多い。だからそんなにむずかしいルールがなくてもけっこう売れた。だけどそのうちに他の会社からも、RPGが発売されるようになるよね。そうなると『D&D®』とのちがいを出すためにも、より複雑で難易度の高いルールが発売されるようになったんだ。

そして、そんなRPGがどんどん発売されるようになると、TSR社でももっとハイレベルのRPGを出さないとマ

ズイんじゃないか、なんて話が出てくる。そこで『D&D®』を大幅に改造して、新しいRPGを作ったらいいんじゃないか、ということで完成したのが『AD&D®』というわけなんだ。

それじゃ『AD&D®』と『D&D®』はどこがちがうのかというと、ちょっと見ただけじゃわからないんだな、これが。キャラクターの作りかたも、ルールの内容もわりと似てるしね、たしかそれで文句をいったやつもいたっけ。

●

とあるぼくの友人（しかしわが友人にはロクなのがおらんなあ）は、『D&D®』についてチョイと不満があったんだ。というのは、彼はトールキンの愛読者でエルフをはじめとするいわゆるデミヒューマンが大好きだったんだ。ところが『D&D®』じゃ、デミヒューマンはいまいちピリッとしない存在だ。あんまりレベルも上がらないしね。

●

「だいたいおかしいんだよな」

「何がだい？」

「トールキンの聖典(『指輪物語』のこと)によれば、いやしい人間どもが魔法使えるわけないんだぞ」

「おいおい、ぼくらは『指輪』をプレイしてるんじゃないんだぜ。『D&D®』をやってるんだけどな」

「エルフはすべてにわたって優(すぐ)れた存在なはずだ！」

「わーったよっ、うるせえなァ、もう。ほいじゃオークの攻撃いくぜ」

「わっ、待った、待ってくれ。エルフはヒットポイントが少ないんだぞ！」

●

そんな調子で『D&D®』をやってるうちに、彼はだれかから『AD&D®』のことを聞きつけたらしいんだ。

●

「おい、今度は『D&D®』やめて、『AD&D®』をやろうぜ」

「そりゃまたどうして？」

「『D&D®』のデミヒューマンは、不当に差別されてるぞ！」

「差別だって？」

「そうだ。出てくるのはドワーフ、エルフ、ハーフリングだけじゃないか。しかもデミヒューマンは、ほとんど戦士の役しかできないだろ」



「まあ、そうだね。それで『AD&D®』だと何かちがうの？」

「これはいい。なんといっても種族の数が多いからね。ノームもいるし、ハーフエルフ、ハーフオークなんていう混血種族もいるんだぜ。それに人間と同じように、デミヒューマンもいろんな職業につける。これでいろんなことができるぜィ！」

「ふーん、それじゃルールブックはあるから、ちょいとキャラクターでもつくってみるかい？」

●

てなわけでその集まりでは、みんなで『AD&D®』のキャラクターをつくりはじめたんだ。しかし『D&D®』とはちがって、『AD&D®』のキャラクターはかなりダイスがよくないとダメなんだよね。だからみんなしばらくのあいだは、サイコロを振りまくっていたんだ。そしてデミヒューマンファンの友人がつくったのは、当然ながら高貴なエルフ。

●

「職業はどれにしようかなあ。僧侶、ドルイド、戦士、パラディン、レインジャー、魔法使い、イリュージョニスト、盗賊、暗殺者、モンク。へえ、全部で10種類もあるのか。そうだな、正義の戦士パラディンがいいかな」

「おっと待った。そりゃダメだ。エルフはパラディンにはなれないんだよ！」

「なんだって、そんな馬鹿な！」

「先にいっとけばよかったね。『AD&D®』には10種類の職業があるけど、そのどれにでもなれるのは人間だけなんだ。エルフがなれるのは戦士、魔法使い、盗賊、暗殺者の４つだけだよ」

「えー、ほんとうかい」

「あとマルチクラスのキャラクターってのがいるけどね」

「マルチクラス？」

「つまりね、たとえば戦士と魔法使いの両方の機能をもってるキャラクターのことだよ」

「そんなもん『D&D®』のエルフと、どこがちがうんじゃ！」

「うーん、そうだな。あと盗賊の能力もミックスできるんだけどね」

「高貴なエルフが盗みをやるかい！」

「エルフだっておちぶれたら、なにすっかわからんぜ!!」

●

てな調子で、おもわずマジになってしまった（RPGなんてこんなもんだよ)。でもゲームをやるには、とにかくなにか職業を決めなくちゃならない。

●

「暗殺者ってのはイメージが悪いな。しょうがない、ここはひとつ戦士でガマンしよう」

「あれ、さっきは『D&D®』じゃデミヒューマンは戦士にしかなれない、なんて文句をいってなかったっけ？」

「うるさい！」

「しかし戦士はやめといたほうがいいと思うよ。きみのエルフはストレングスが16じゃないか」

「16あればじゅーぶんだろ。『D&D®』なら＋２修正だぜ」

「うん、でもこれは『AD&D®』だからね。成長制限のルールがあるんだよ。

エルフの戦士でストレングスが17未満のものは、最高で5レベルにしかなれないんだ」

「………！」

「まあ、それでもいいなら、エルフの戦士でゲーム始めようよ」

「……黒人がアメリカの人種差別をのがれて、わざわざ南アフリカに逃げこんだみたいな気分だぜ！」

第7夜 世界を創る『AD&D®』

といった話もあったんだ。まあキャラクターの種族や職業についてはウソじゃないけどね。でもこれはわが友人のほうがまずいんだ。

『AD&D®』というのはそれ自体が独立した世界であって、そこにトールキンなんかのイメージをむりやり投入すると、どうしても無理がでてくるんだよね。

ぼくにいわせると『AD&D®』というのは、「世界を創る」というテーマを追求したタイプのRPGなんだ。だから『D&D®』みたいに、キャラクターの成長がメインテーマになってるわけじゃない。むしろマスターがオリジナルの世界をつくって、その世界の設定をうまく生かしたゲームをするのが目的みたいなんだな。

たとえば『グレイホークの世界』というモジュールなんか、そのいい例かもしれないね。これは『D&D®』のシナリオのモジュールとはちがって、グレイホークという自由都市とその周辺の国国の様子を、２冊の本にまとめた一種の資料集なんだ。その世界の過去の歴史や、現在の政治、経済などの状況がくわしく説明してあるけど、それを使ってどんなシナリオをつくれ、といったような指示はない。つまり『グレイホークの世界』は、『AD&D®』のルールを使ってRPGをプレイするための舞台設定なんだな。

こういった舞台設定、しかもかなり細かい点まで決められてるっていうのは、ちょっとマニアになったRPGファン（まちがってもオタッカーなどとはいわんよーに）、とくにマスターをやってるファンにはこたえられないんだよね。たいがいは自分でもひとつつくりたいなー、なんて思うんだ。そこで『AD&D®』では、世界各地の神話や英雄を集めた本（モンスターマニュアルじゃないよ）を出したりして、マスターたちが独自の世界をつくるときの参考資料にしてるんだ。

てなわけで、最初の話にもどるんだけどね。つまりイシュタルやドルアーガは、メソポタミア神話の資料としてのってるんだ。それをわが友人はたんなるモンスターとカンちがいしていたわけ。しかもデータが似てるからってそれを『D&D®』のモンスターとして使ったってんだから、知らないっていうことは恐ろしいねェ。

こういうマスターとRPGはやりたくないや！

第8夜 のぞいてみよう日本の神話

世界各地の神話や英雄というからには、日本のだってあるんだろうね、という疑問も出るんじゃないかな。そのとおり、あるんですよ。これが。

アマテラス・オーミカミ、アマツマラ、ダイコク、エビス、ハチマン、キシジョテン、オークニヌシ、ライデン、ライコー、スサノヲ、ツキヨミ、ヤマモト・ダテ、それにヨシイエというのが、『AD&D®』の『レジェンド＆ロア』という本にのってる日本神話＆英雄オールスターズ。しかしこのうち半分くらいは、いったいなんのこっちゃか、さっぱりわからへんな？

でもアメちゃんの知識なんてこんなもんかと、単純にバカにしてはいけない。『AD&D®』のこの本は、世界の神話の紹介だから、日本神話の関係はたったの５ページしかないんだ。だから細かいところはどうしても省略されちゃうんだよね。でも最近は日本を舞台にしたRPGもけっこう出てるし、その中での日本の神や妖怪の分類は、だいぶまともだよ。たとえば『ブシドー』というRPGでは、妖怪としてノッペラボウとかヒトツメコゾウなんかも出てるし、キシボジンは妖怪じゃなくて精霊のような仲間になってたんだ。だから頭からバカにするとまずいよ。

それにぼくはこの『レジェンド＆ロア』は、わりに気に入ってるんだ。なぜかというと有名なギリシャ神話の最高神ゼウスや、北欧神話の最高神オーディンよりも、アマテラス・オーミカミのほうが強いんだ。やっぱり神々の世界でもウーマンズパワーはすごいのかな。

とここまで書いてふと気がついたんだ。この話を読んでるきみたちは、ア



イラスト／中野豪

マテラス・オーミカミ（正しくは天照大神と書く）のことを知ってるのかな。女神だってことも知らないんじゃないかな。最近は日本神話なんか勉強しないもんね。しかしそうなるとアメリカ人をバカにできないぞ。こまったな。（アマテラスは歯医者さんだ、というギャグのわかるやつはいるかな。いたら返事おくれ）



『AD&D®』の冒険者たち

てなわけで、かなりおおざっぱな形だけど、『AD&D®』の世界について説明してみたんだ。まあなんとなくわかったかな？

しかし『AD&D®』がキャラクターの成長だけが目的ではないといっても、キャラクターの説明がなくては片手落ちだよね。そこでこんどはその説明をしてみようか。

とはいっても、第６夜でもちょいと説明したように、『AD&D®』は『D&D®』にくらべると、デミヒューマンの数が増えているのと、おもに職業にサブクラスというのができていて、全体に細分化されてるというのが特徴なんだ。

デミヒューマンについてはまあいいよね。ノームっていうのは小人の一種だし、ハーフエルフとハーフオークはそれぞれエルフと人間、オークと人間の混血なんだ。これにおなじみのドワーフ、エルフ、ハーフリングの３種族がいるから、全部で６種類のデミヒューマンがいるわけだ。

もっとも『AD&D®』では、デミヒューマンとはいわないで、正確にはノンヒューマン＆ハーフヒューマンと呼んでるんだけど、ここでは『D&D®』の呼びかたにしたがっておくよ。

さて、種族のことよりも重要なのは、職業にサブクラスというのができたことだろうね。このサブクラスというのは、『D&D®』にあった４つの職業のバリエーションのようなもので、基本的には似てるんだけど、ちょいとちがう点もあるという職業なんだ。

戦士のサブクラスとしてはパラディンとレインジャーがある。パラディンは聖戦士（某アニメではない）なんて呼ばれることもあるけど、カンタンにいえば「戦士＋僧侶」というタイプの複合キャラクターなんだ。レインジャーのほうはもっと複雑で「戦士＋ドルイド僧＋魔法使い」という３つの複合キャラクターだからややこしいね。でもどちらもメインの能力は戦士で、僧侶やドルイド僧や魔法使いの能力は、多少使えるという程度だよ。

魔法使いのサブクラスはイリュージョニスト（幻術師とでも訳すのかな）だ。イリュージョニストの呪文は魔法



使いの呪文とはまるでちがう体系のもので、その名のとおり幻影を作り出すものが多いんだ。

僧侶のサブクラスはドルイド僧。ドルイドというのは古代ケルト人などのあいだで盛んだった自然崇拝の宗教、というのはこのあいだ『ウルティマⅣ』の原稿で書いたっけ。もちろん『AD&D®』のドルイド僧も、僧侶が神に仕えるのにたいして、自然の中で生きるのが目的なんだ。あとひとつおもしろいのは、ドルイド僧は自然の調和を重視するので、善悪のどちらとも組まないんだ。ニュートラルのアラインメントをもっているというわけなんだよ。

盗賊のサブクラスにはアサシン（暗殺者としか訳せまい）がいるぞ。盗賊の仲間でも殺人が専門職になったグループなんだ。もっともこの暗殺者は、現代の殺し屋とはチョイとちがうよ。なにしろ昔は親族を殺されたら、かたき討ちをするのがあたりまえだったんだ。こんなときにアサシンがいると便利でしょ。ちゃちな殺人をうけおうヤツもいるけど、本来のアサシンは「復讐を代行する職業」じゃないかな。

てなわけでサブクラスの説明が終わったけど、『AD&D®』にはもうひとつまったく新しい職業があるんだ。モンクというやつだけどね。モンクというのは修験者とでも訳すのかな。ようするにカンフーなどの達人のことなんだ。だから武器がなくても、敵にかなりのダメージを与えられるし、盗賊の能力の一部ももっているんだ。モンクのルールをアレンジすれば、『AD&D®』で『北斗の拳』ができるかもしれないね。

さて、冒険をするには『AD&D®』のキャラクターはかなり高い能力がないと、ゲームに参加できないんだ。わりとベーシックな魔法使いでさえ、インテリジェンスが9以上、デクスタリティが6以上でないとダメなんて制限がついてるんだからね。これがアサシンだと最低でもストレングスが12、インテリジェンスが11、デクスタリティが12必要なんだ。

でもRPGのキャラクターをつくったことのある人なら、能力の高いキャラクターをつくるには、かなりダイスの目がよくないとダメだってことぐらいわかるだろう。そこで『AD&D®』のルールではシビアな一発振りのほかにダイスを何回か振って、その中から適当に選択する方法も認められてるんだ。こういったルールを使わないと、ヘタすると思いどおりのキャラクターをつくるのに、丸１日かかっちゃうかもしれないんだ。ただこういった人間の手による修正が許されると、できあがったキャラクターがちょいと人工的に見えてくるのは気のせいかな？

てなわけで『AD&D®』の話は、来月へと続くのでありました。

FAN CLUB

RPGファン倶楽部



今月もドッとお便りがきたぞ〜〜〜っ!! みんなおもしろくって選ぶのがたいへんだぜ。これからも楽しいレポートやアイデア、イラストetc. バンバン送ってくれよなーっ!!



▶広島県／藤尾英登

※「恐怖のミイラ」はいいんだけど、絵がかわいすぎないか?

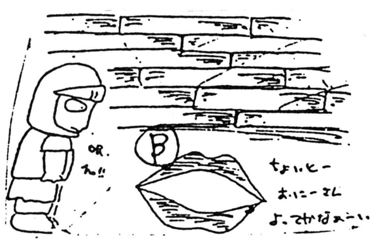
今月も楽しくピットしましょ

●OSYABERI PIT

岐阜県／中村博明

地面にあいた口が、甘い言葉をかけては人をピットに誘いこむ。ウィズダムが低いとだまされやすい。おもに戦士がひっかかるのはそのせいかも?

※たぶんキミなんかまっさきにひっかかるクチだろ〜〜〜っ



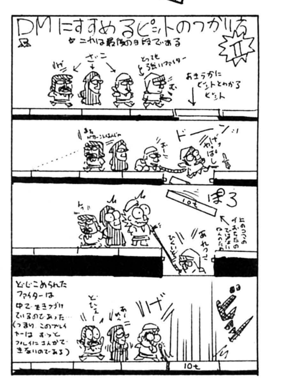
●恐怖の落とし穴

長野県／クリスタルロッド

ピットに落ちても、クッションがあってダメージを受けない。しかし、穴が閉じて出られなくなり、やがて「魔王のダジャレ」が聞こえてくる。このシャレを聞いた者はあまりのつまらなさに気が狂ってしまうのだ!

※「おしょーがツーでふたりっ!!」てなヤツですな



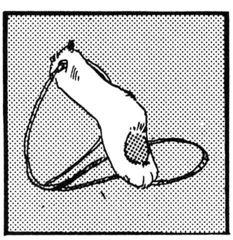


▶徳島県／森田充浩

※これこれ、こーいうピットをDMにすすめちゃいけないぜ。(おもしろいけど……)

アイテムのお話

静岡県／大野真実



●うさぎの足

敏しょう度(おもに逃げ足?)を上げる。ときどきまちがえて前足をもっている者がいるが、もちろんそれでは効果がない

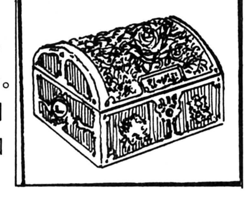


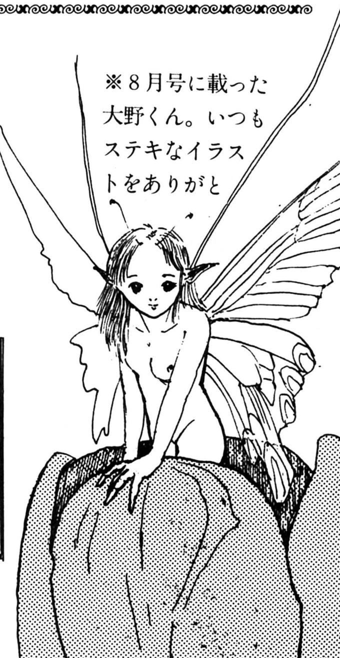
●チェイン・メイル

いわゆる"不幸の手紙"(チェイン・レターですね、ほんとは)。聖水をかけないでまごまごしてると、不幸がふりかかる

●エルフのオルゴール

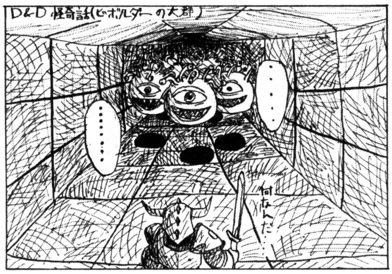
ドワーフの作った宝箱にエルフの歌を封じこめたもの。ふたを開ければ、その美しい調べに周囲の知性ある生きものは、酔ったように動けなくなってしまう。オルゴールとはいえ、機械じかけではないので1回しか使えない。町までもっていけば高い値で売れるのだが、試しに開けてみたりしたら、それでもうおしまいである。だれかがすでに開けたかどうかを知るすべもない





※8月号に載った大野くん。いつもステキなイラストをありがとう

ファン倶楽部ギャラリー☆



▲大阪府/キャノンバース森林のドルイド
※あんまし長い名前つけてくんなよぉ



▲北海道/大滝真人
※でへへへへへ~~っ!!



◀長野県/佐藤路子
※女の子からのお便り、大歓迎だよ♡



◀福井県/矛盾
※気持ちはとってもよくわかる……

D&Dがよくわかる本 大好評

クロちゃんからひとこと♡

えーと、ここでは『D&Dがよくわかる本』についての、読者のみなさんからのお手紙に答えようというわけ。

何人かの読者が、「ハーフリングはショートボウを使えるはずだ」と書いてきてくれたんだ。じつはこれはむずかしい問題でね。たしかにベーシックセットでは、ショートボウはハーフリングの使える小さな武器になってるんだけど、上級のマスターセットにある武器一覧表では、なんとこれがミディアム、つまり中くらいの大きさの武器になってるんだ。ノーマルソードなんかと同じ扱いなんだね。

こんなとき『D&D』では、あとから決まったルールが優先するというのが原則だから、ぼくとしては「ショートボウはダメ」としたんだ。でも逆にいえば、君たちがマスターセットまで進んでないのなら、ショートボウを使ってもかまわない、という解釈もできる。これについては、もうすこし調べてみるよ。



※くゎみやくんは青山芸術学院つーところでイラストの勉強をしているそうだ。同人誌用に描いたという、このショート・ストーリー、イラストがふんい気をぐっと高めて、すてきな話にしあがってるね。本になるんだったら、連絡先を教えておくれ!

ファンタジック♡ストーリー「飛行靴の少女」

東京都/神谷清文

〈ストーリー紹介〉

——雄大な湖のほとりにある〈サリアトベリ〉の村。そこは、討竜を夢みて勇者の集まるところであった。村の小さな酒場で留守を守るシリルという少年の父も、やはりそんな勇者のひとりである。しかし、その父が戦死したというウワサが……。戦乱のまきぞえで病にふす姉の最後の願いをかなえてやりたいと思うシリルの前にひとりの男があらわれる——



送り先
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG-FAN-CLUB」係

私は見つけた!!僕は知っている!!

忍者くん

(MSX)

茨城県鹿島郡　酒井和也

MSX版の『忍者くん』で、ボーナスステージだけをPlayする方法を見つけたので報告します。その方法は、まず、とにかく面をクリアーすること。そして、TIME・BONUSの画面になったら、STOPキーを押します。そして、F４とF５キーを押しながら、ESCキーを押すだけです。これで、めったやたらに高いスコアを出せるでしょう。まあ、がんばって下さい。

お嬢様くらぶ

(PC8801)

大阪府東大阪市　中村幸靖

『お嬢様くらぶ』の隠しコマンドを発見しました。

●スタート時に＊を押すと、隠し絵を見ることができます。

●スタート時に下のコマンドを押すと各面に…。(数字はフルキー)。

スペース＋１キーで2面に。

スペース＋２キーで3面に。

スペース＋１＋２キーで4面に。

スペース＋３キーで5面に。

スペース＋１＋３キーで6面に。

それぞれの面から始めることができます。

●CAPS＋カナキーをONにしておくと最後の前バリが取れてしまうのです。

こっこの技はスゴイでしょう。では、楽しんで下さい。

1942

(X1)

東京都世田谷区　山本智紀

X１版の『１９４２』の面飛ばしコマンドを見つけたのでハガキを書きました。ゲーム中にESCキーでポーズをかけて、Nキーを押すと次の面にいけます。これで最終面を見るのもカンタン！　ほかにも無敵やフルオプションにするコマンドもあるみたいだから、みんなも捜してみてはどうですか？

タケル伝説

(MSX)

青森県青森市　高橋伯大

ブラザーのタケルオリジナルソフトの『タケル伝説』の面セレクトを見つけたのでここに報告します。２つあるので２つとも書きますから、カンタンだなぁ～と思うほうを使って下さい。

●方向キーの右と下を押して、リターンキーを押して下さい。順番に押すのではなく同時に押すんですよ。押し続ければ次々に面が進みます。

●もう一つ。GRAPHキーとESCキーとF２とF３を同時に押せば、上と同じ効果があります。

スーパーレイドック

(MSX)

群馬県前橋市　山口　仁

MSX版の『スーパーレイドック』で最強のパスワードを発見したのでここに報告します。そのパスワードは、「G３WNZWV１J３RNCO」です。最初の方の面がきつくてクリアできないよーって人は、このパスワードでかなり楽になるハズです。でも名前がメチャクチャになってしまうのが、玉にキズってとこかな。

サイキックウォー

(PC8801SR)

徳島県徳島市　岸本吉男

88SR版の『サイキック・ウォー』であまりダメージを受けずに逃げる方法を発見したぞ。このままでは負けると思ったらリターンキーを押しつづけながらF５キーをたたき続けて逃げればOKです。この技は、シールドがきかないヤツには使えませんよ。

ウルティマⅣ

(全機種)

神奈川県横浜市　人見勝行

『ウルティマⅣ』のちょっと技を教えましょう。その方法は、誰かが毒を受け、「P」になった時に敵のスリープの攻撃、呪文もしくは紫のエネルギーフィールドに入ることなどによって、「S」にすればOKです。つまり、ポイズンの状態の時に無理やりスリープにすると、スリープがさめたあとポイズンは消えているんですよ。

魔城伝説II

(MSX)

東京都台東区　飯坂卓也

MSXの『魔城伝説II』を解いたので、ボス敵ごとのよく効く武器を報告します。

●ワールド１――ボニードラゴンにはアローが有効。

●ワールド２――シーアネモアは、アローでつぼみを狙えばOK。

●ワールド３――イルシーブドラゴンには、地雷とファイヤーが有効。

●ワールド４――ジャンボスライムには、アローと地雷が有効。

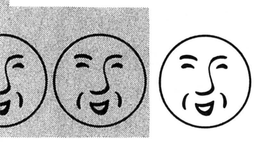
●ワールド５――ドンラは、セラミックアローが有効。

●ワールド６――アーリアンには、セラミックアローと地雷。

●ワールド７――ビッグリップもセラミックアローと地雷。

●ワールド８――モンスターにはセラミックアローで。

●ワールド９――キングドラゴンにも



まいどおなじみ、このコーナー。読者による読者のための読者の㊙・㊢・㊫情報の広場だ！　キミが見つけたゲームの情報、必勝法、なんでもドンドン送ってほしい。こんな失敗をした、あんなバカなことがゲームでおこったなんていう㊦情報も大歓迎。特にこれはスゴイ！なんていう情報を送ってくれた人にはコンプティーク・ネットワークの情報部員の資格が与えられるよ！情報部員になると、プレゼント、情報部員証、ポイントがもらえるんだ。くわしいことは197ページを見てね。キミたちの手紙、まってるよ!!

セラミックアロー。
●ワールド10――ガリウスには○○○と、ムラマサソード。
　ボス敵に勝てない人は、これを見てガンバロウ!!

女神転生

(MSX)
徳島県鳴門市　池上　孝

　MSX版の『女神転生』で隠しコマンドを発見しました。ゲーム中にESCキーを押すと、そのフロアーのMAPが下のほうに点滅しながら、でるのです。その中の黄色い点が自分のいるところです。このゲームは、かなり難かしいのでMAPを見ながらゲームをやるのって非常にポイントしてると思いませんか!?　みなさん、上のコマンドを使って、『女神転生』のラストをみよう。

魔界村

(PC8801SR)
滋賀県栗太郡　太田雅也

　あの『魔界村』の無敵技を発見しました。やり方は、まずよろいのでてくるところまでよろいを着ていきます。そこでわざと敵にぶつかり、自分が点滅している間によろいを取ります。すると、自分が無敵になってしまうのです。ただし、穴なんかに落ちると死んでしまいますよ。これで、エンディンクを誰でもみられるんじゃない!?

魔界村

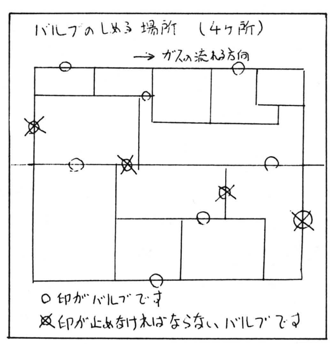
(FM77)
大阪府豊能郡　山下浩二

　ボクは、『魔界村』の隠しコマンドを3つ見つけました。
(1)好きな面の最初にいく方法
　方法はESCキーを押し、行きたい面の数字を押せばOKです。
(2)面の途中から遊べる面セレクト
　これは、ただCLSキーを押すだけです。(5、6、7面は無効)
(3)その面の敵が出てこなくなる。
　ESCキーを押して、PF8を押す。(武器は使えなくなります。)

ジーザス

(PC8801)
埼玉県浦和市　佐藤智章

　ジーザスのバルブのしめ方でまだ迷ってる人のためにバルブのしめ方の正解をおしえてあげよう！



リバイバー

(PC8801SR)
愛知県犬山市　吉野　愛

　『リバイバー』で楽に金をもうける方法を見つけたので報告します。その方法は、サザンワルドの薬屋でキズ薬を売り買いすること。買うと100ジーンで5個なのに、売る時は1個50ジーンで引きとってくれるのです。これで150ジーンずつもうかるわけです。これで君もリッチマンになれるよ。

魔界村

(PC8801SR)
東京都練馬区　八鍬　博

　88SR版の『魔界村』で何も取らずに武器を変えるコマンドを発見しました。この技は、使い方次第ではとーッても役に立つと思いますよ。その方法は、シフトキーとロールアップキーを同時に押すだけです。武器は全部で5種類あります。十字架が以外とオススメ。

ウルティマⅣ

(全機種)
群馬県館林市　石川哲也

　㊦情報です。『ウルティマⅣ』で最強のキャラはバルロンでもリーパーでもない。自分のキャラを最高レベルにして最強装備にしても絶対にかなわない相手がいるのです。その名はロード・ブリティッシュ。王様相手に戦って徳を思いっきり下げたボクもバカだけど、あんなに強いなら自分で石やルーンを探してアビイスに行けばいいじゃないかと思う。それから、忘れっぽいのか、戦ってボクのキャラを殺しても、いつものように生き返らせて、きげんよく応対してくれる…。

プロデュース

(PC8801)
島根県松江市　昌子和邦

　このゲーム、なれないとすぐにゲームオーバーになっちゃいますよね。そこでちょっとしたコツを…。
　相手が進んでいる先の交差点で90度曲った方向に上への階段があるとき、その交差点に中くらいの強さのモンスターを配置して驚ろかせてやるのです。そうすると、まずマチガイなく、驚いた相手は90度曲って階段のある方向に逃げていきます。たまには違う方向に行っちゃうこともありますが…。

送り先
〒102　千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「私は見つけた!!
僕は知っている!!」係

黒ちゃんのRPG&AVGお助けコーナー



●クロ先生、はじめまして。始めたばかりの『ザ・マン・アイラブ』でつまってしまいました。依頼人と宝石店のほかにどこにも行けないのです。どうしたら先へ進めるのでしょうか？　おしえて下さい。

〈東京都練馬区　佐藤昭彦〉

●う〜ん、これはホントウに始めたばかりだね。そこは１番最初のところじゃないか。まだまだ先は長いんだから、そんなところでつまってちゃ、あとが大変だぞ〜。ここはひとつ、じっくり考えをまとめるために、一度事務所に帰ってみるっていうのはどうかな？

●ボクは今、『ザ・マン・アイラブ』をやっています。ブローチを手に入れるところまでは進んだのですが、そこから先へは進めません。あの死体を発見した男があやしいような気がするのですが…。いったいどうしたらいいのでしょうか？　クロ大先生、おしえて下さい。

〈東京都新宿区　柴田靖基〉

●死体を最初に発見した人物が実は犯人だったっていうのは現実にもよくあることだから、疑いたくなるのも無理はないね。だけど、ゲームの世界ではそうは単純には行かないぞ。このゲームでの第１発見者の彼は殺人をするほどの悪人じゃない。じゃどうすりゃいいかって？　ここは頭じゃなくて腕を使うんだ。口のカタイ、あやしいやつはブンなぐってみよう。新しい情報を聞き出せるぞ。

●クロ先生、こんにちは。少し前のゲームなんですけど、『ロリータ姫の伝説』というゲームで妖精がクモに捕まってる場面から少しも先へ進めないのです。ここだけでいいですから、どうかこのボクにおしえて下さい。よろしくお願いします。

〈大阪府大阪市　阿部真一〉

●この場面では、クモを殺そうとしても「かわいそう」って出てくるし、直接妖精を助けようとしてもダメなんだよね。ここでは画面に出てるもう１つの物、「クモの巣」をこわすといいんだ。これで妖精を助けられるんだよ。

●ぼくは、88版の『うる星やつら』をやっています。ところが、スタート地点にあるとコンプの8月号に書いてあるサイフがないのです。いったいどうすれば見つけることができるのでしょうか？　くわしくおしえて下さい。クロ先生、よろしくお願いします。

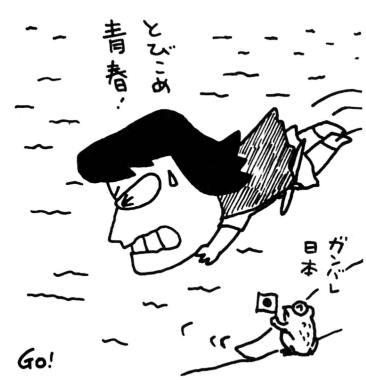
〈神奈川県大和市　佐久間洋一〉

●このゲームはけっこうムズカしいんだけど、原作のキャラクター、つまり諸星あたるがやりそうなことをやればいいんだ。スタート地点から北へ進んでみると、北向きの矢印と「WELCOME」なんて書かれた歓迎札がある。じゃあってんでそのまま北へ進んでしまうキミはあたるになりきってないな。あの面堂があたるを歓迎するわけがない、あたるならここは当然矢印にさからって南に戻るよね。戻ったところでラムと話してみると…。

●コンニチハ、ボクは今、『魔城伝説Ⅱ・ガリウスの迷宮』をやっています。なんとかワールド7までふんばったんですが、大悪魔を呼び出す呪文がみつかりません。呪文は水の下にあると神様に言われたものの…。たしかに水のところがあやしいとは思いますが…。こんな勇気のないボクにお力を下さい。クロ大先生、ヨロシクお願いします。

〈東京都目黒区　中谷道治〉

●キミの思っているとおり、水のところに重大な秘密があるんだ。ここは、怖れずにとびこんでみることが必要。このゲームで、進めなくなったら、神様を捜してみるのがポイントだぞ。だいたいの謎は解けると思うよ。



●クロ先生こんにちは。ボクは今『うる星やつら』をやっています。電気密林でラムを助けだし、サングラス部隊にタコを渡し通れるようになりました。だけどいつもエンディングが「全員失格」なのです。どうしたら了子の熱いキッスがもらえるのでしょうか？　どうしたら正しいエンディングがみられるのですか。クロ先生、どうかよろしくお願いします。

〈福岡県北九州市　依田浩介〉

●依田くん、キミが真のエンディングをみられないわけは、何か１つくらいイベントをクリアしてないからだ。手紙にくわしく書いてないからハッキリとこれだとは言えないけど…。もう１度、MAPを書いてよーくチェックしながらやってみるべし。

イラスト／中野　豪

QUESTION

●タケルソフトで発売されている『ハヤト』についての質問です。苦労しながら、なんとかレベルが上がって、第1面の敵にはラクに勝てるようになったのですが、敵がいなくなってしまいました。次の面に行きたくても、手形がないので関所を通してくれないし。どうすればいいのでしょうか？

〈埼玉県春日部市　小林芳敬〉

ANSWER

●このゲームでは、十分に強くなると弱いレベルの敵は出なくなるんだ。だから、敵が出なくなったらキミはもう次の面へ行きなさいっていうことなんだ。でも手形がなくては関所は通れないよね。この手形を手に入れるには、ある人物に会わなくてはいけない。その人物はある町の池の中で修業をしているよ。池の中だから、そこまで行くにはある道具が必要だけどね。その道具もその町で売ってるよ。

QUESTION

●クロ先生、助けて下さい。『ハヤト』で先に進めなくなってしまったのです。2面には行ったのですが、北の方にある島へ渡ることができません。きっとあの島にリーザがいると思うのですが…。どうやって渡ればいいのでしょうか？　それからついでに、2面の手形のヒントもおしえて下さい。よろしくお願いします。

〈秋田県秋田市　飯島博司〉

ANSWER

●こんどは2面だね。よろしい、お答えしよう。あの島に渡るにはあるアイテムが必要だ。それは「紅の珠（たま）」というものだ。これを手に入れるのには、「天界の森」という町に行かなくてはいけない。そこにいる虚無僧（こむそう）に会えばいい。その虚無僧は森の奥深くにいる。一見通れそうにないところを通っていくんだ。

それから、2面の手形は1度島に渡らなくては手に入らない。ただし、手形そのものは島ではなくて別のところにあるんだけどね。

いずれにしても、島では1面で手に入る「カギ」がぜったい必要だからね。

QUESTION

●ぼくは今、ファミコン版『ドラスレファミリー』をやっています。ところが、4つのクラウンを手に入れて、ドラゴンスレイヤーを手に入れたのですが、ディルギオスが復活しません。壁画のある場所の中に入ればいいのだと思うのですが…？　いったいどうすればディルギオスと戦えますか？　教えて下さい。

〈島根県隠岐郡　井川孝寿〉

ANSWER

●キミは、ちゃんとドラゴンスレイヤーを装備しているかな？　ドラゴンスレイヤーは持ってるだけじゃ力を発揮してくれないんだ。装備してなかったら、もう1度装備してディルギオスの壁画の下にいってみよう。すると、画面が変わって…。



QUESTION

●コンニチワ、ボクは今、『うる星やつら』をPLAYしています。ところで、あの真吾にはどうすれば勝てるのでしょうか。何か特別なアイテムでも使うのですか？　使うならそのアイテムの名前を教えて下さい。持ちものは、ランプ、ひょっとこ鍵、花鍵、スイッチャー、ゴムカッパ、タコです。クロ先生、ヨロシクお願いします。

〈鹿児島県鹿児島市　中津　敬〉

ANSWER

●真吾を倒すには、キミの持っているあるものを投げつければＯＫだ。ただそれだけだよ、それだけ。

QUESTION

●ボクは今、『ウルティマⅣ』に燃えています。前号の裏マニュアルにのっていたQ＆Aを参考にして何とか気球を手に入れることに成功しました。でも、Bを押して乗っても動かないのです。馬や船なら方向キーを押せば動くのに…。クロ先生、お願いです。どうやったらこの気球を動かすことができるのか、このボクにおしえて下さい。よろしくお願いします。

〈東京都三鷹市　浅田　淳〉

ANSWER

●浅田くん、キミは気球に乗っていても、まだ浮上させていないんだ。気球には足がないから、歩いていくってわけにはいかないからねえ。まずＫのキー、つまり上へのぼるというコマンドを入れること。すると、ほら気球が浮かんで流されはじめたろ？　いつもなら見えない山の向こうとか、森の中とかも全部見えるんだ。降りるときはＤのキーでＯＫ。ただし、降りることのできる地形は限られている。それから、この気球は風まかせだから、目的の地点にいくのはなかなかムズかしい。そこで役に立つのが風向変更の魔法。あらかじめ準備しておいて、ここ！ってときにさっと使おう。風向きとは反対の方向、つまり南の風だったら北の方へ流されるということに気をつけないと、思った方向と反対側へ行っちゃって、あわてることになるからよく考えて使おうね。

QUESTION

●クロ先生、『マデリーン』でわからないところがあるので教えて下さい。それは、お墓のところです。大きな岩が道をふさいでいて前に進めないのです。どうすればこの岩を壊せるのでしょうか？　どこかにシャベルかツルハシでもあるのですか？　よろしくお願いします。

〈新潟県新潟市　本郷真也〉

ANSWER

●そこで前に進むには、あるモノが必要なんだ。ただし、それはキミが考えているような硬いモノじゃないんだ。それはなんと、「水」。これをかけるとあらフシギ…。

Question ●クロ先生こんにちは。ボクは今88版の『トワイライト・ゾーン』をしています。そこで、良子のところでくさりと電動○○○を取ったのですが、ここから抜け出せなくなったのです。良子もちゃんとくさりでしばりました。これから、どうすれば部屋から抜け出せるのでしょうか？　持ちものはエロ本、ネックレス、ブレスレット、くさり、こけしです。

〈新潟県新潟市　春日今日介〉

Answer ●良子をくさりでしばったら、身に着けている○○○を取るんだ。部屋を出る前に情報を聞くのを忘れずにね。

Question ●ぼくは『ナイトメアーⅡ』をプレイしているんですが、ワールド5でつまづきました。ワールド5の妙に長い池のところが渡れません。ここは、どういうふうにすれば渡れるようになるのでしょうか？　それから、ワールド5を征服するには、オールが必要だと思うのですが、どこを捜しても見つかりません。そこで、ぜひともヒントをお願いします。

〈香川県大川郡　坂本豊樹〉

Answer ●ワールド５の最初の長い池を渡るには、ある２つのアイテムが必要だ。そのアイテムは、ローソクと飾り人形の２つだ。君は２つとも持っているかな？　あとは、長い池の下の段の端っこで待ってみよう。そうすれば…。それと、オールはワールド５の全画面の敵を倒すつもりでやっていればキット手に入るよ。

Question ●こんにちは、ボクは今『マデリーン』をやっています。でも城への入り方がわかりません。井戸の中で移動してると別の出口があるように見えるけど登れないし。門を開く方法があるのですか？　どうか教えて下さい。クロ先生、そこんとこヨロシクお願いします。

〈宮城県仙台市　吉川賢一〉

Answer ●たしかにあの城の門は開かないんだよね。下の井戸を通っていくので正解なんだけど、井戸の脱出方法がわからないらしいね。どうすればいいのかというと、ある物を上に向かって投げつけるんだ。井戸の底から上まで届いてよじ登れるような物というと何かな？　よく考えてみよう。

Question ●先生、9月号に載っていた、名なしのゴンベエさんの『リ・バース』の質問、実はボクも同じ場所で悩んでいたのです。それで「光るもの」を置くという事実がわかり、ボクはプレイしたのです。すると、ドラゴンを倒した後にルシフェルがでてくるのですが、こいつが倒せません。持ちものは、がれき、つた、本、光るものはなくて、剣は壊れてしまってます。まだ使ってないがれきやつたを使うのではないかと思うのですが……。どうか胸に輝くお助けマークでクロ先生、お願いしまぁ～す。

〈茨城県勝田市　金沢秀明〉

Answer ●もうこれは最後の場面だな。このゲームで大切なことは、「光るもの」を置いたままにしてはいけない！ということ。ドラゴンに飛びかかる前に、また「光るもの」を拾っておこう。

Question ●クロ先生の書いたゲームブック『鷹の探索』で、仲間の剣士はエイリンとエセルバートしかいないのですか？　グリムという男は仲間になってくれません。それと、魔法使いはファンディしかいないのですか？

〈北海道浦河郡　佐藤隆史〉

Answer ●本を読んでくださってありがとう。というわけで勝手にこのコーナーに加えてしまおう。えーとまず剣士では、グリムはたしかにおります。ただしテストしてくれた仲間うちでは有名な「熊狩りルーチン」に入らないと、会うことはできません。勇気のある人はファースの町で参加してください。魔法使いのほうは残念ながら（ページの関係で）ファンディしかおりません。

しかしゲームブックをつくってみてわかったのは、ページが足りないことかな。『ソーサリー』みたいな４冊のシリーズならなあ。

Question ●D&D®で毒のSTに失敗するとすぐに死んでしまうんですか？　それから、マジックユーザーやエルフなどがレベルアップしたとき、おぼえる呪文は何レベルの呪文でもいいのでしょうか。教えて下さい。

〈大分県大分市　寺岡慶二〉

Answer ●えーと、ほんとうはそのとおりなんだ。失敗すると、ご臨終というわけ。でもこのルールには文句があったらしくて、プレイヤーが変更してもいいことになってるよ。その変更したルールは「毒のセービングスローに失敗したキャラクターは、何ポイントかのダメージを受ける」というやつだ。くわしくはマスタールールブックを読んでね。

呪文を覚えるときは、そのキャラクターが使える範囲で選ばなくちゃダメだよ。たとえば魔法使いなら３レベルになるまでは、レベル２の呪文は使えないんだよ。

Question ●D&D®で、2つ質問があります。
1、呪文の書には最初から呪文が全部書いてあるのですか？
2、コンスティテューションにマイナスの修正がつくとその分をHPから引かなくてはいけないのですか？

〈栃木県小山市　星野智和〉

Answer ●呪文の書は、魔法使いやエルフが新しい呪文を覚えるたびに書きこんでいくノートみたいな本なんだ。だからゲームのはじめは、いちばん最初に知っている魔法として選んだ、２つの呪文しか書かれてないんだよ。

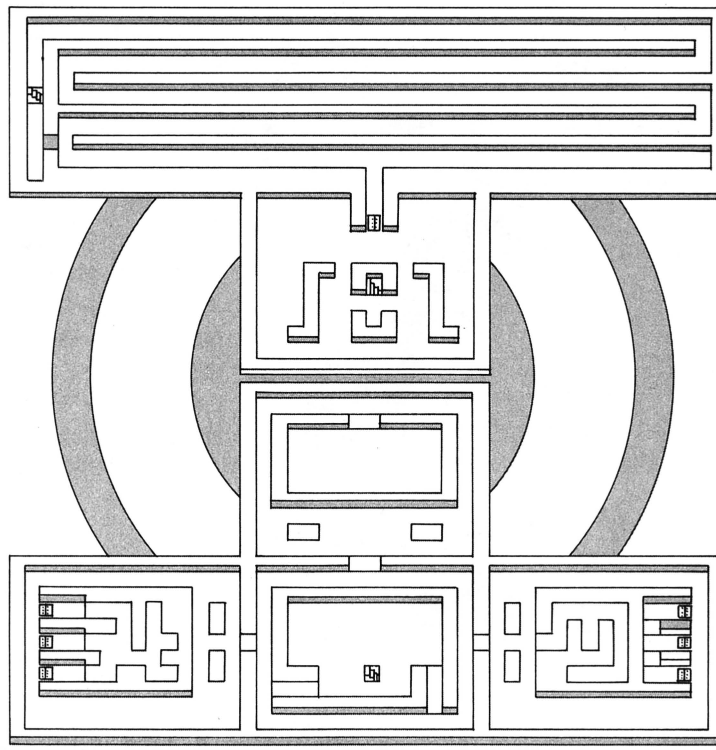
コンスティテューションにマイナスの修正がつくと、そのキャラクターは、ヒットポイントを決めるダイスをふるごとに、マイナスの修正をうけた分だけ、点を減らしてしまうんだ。

ただし特別ルールがひとつ。マイナスの修正が何点あっても、ヒットポイントは最低１点はあがるんだ。

QUESTION ●ボクは、88版の『キングスナイトスペシャル』をやっています。カリバーのポイント3のダンジョンで迷っています。できれば、MAPというものをのせてほしいのですが…。どうかお願いします。クロ大先生、よろしく頼みます。

〈鹿児島県指宿市　浜崎昌幸〉

ANSWER ●先月に続いて今月も、『キングスナイトスペシャル』のMAPだな。今回はアイテムの位置はのせないでおくから、自分で捜すように。



QUESTION ●はじめまして。ボクはD&D®をプレイしています。1つ疑問があるのですが、人間のキャラで、職業の長所（戦士なら強さ）の数値が低くて修正値がマイナスの時、修正値を0にしてもいいのでしょうか？　教えて下さい。

〈愛知県愛知郡　「紅」〉

ANSWER ●なるほど、たしかにちょっと変だね。でもD＆Dのルールでは、人間のキャラクターなら、能力は関係なしで、4つの職業のどれにでもなれるんだ。

だからストレングスが最低の3しかなくて、戦闘のときに「－3」の修正をうけるファイターがいてもかまわないんだ。ただしこのファイターは、敵と戦うときに役にたつかどうか、これはかなり疑問だよね。常識で考えてみても、危険な冒険に行く時に、役にたたないファイターを、ほかの仲間がいっしょに連れて行ってくれるかな？

よく考えてみよう。



QUESTION ●クロ先生、はじめまして。今、『リバイバー』で悩んでいます。とりあえずやらなきゃいけないこととして、「仲間を見つけろ」と言われたのですが、どこに行っても見つかりません。「女剣士アルマ」あたりが最初の仲間になる人じゃないかとは思うのですが…。

それから、いろんなものを買いこんでいたら、最初手に入れたお金をほとんど使いきってしまいました。何かいい対策があったら教えて下さい。

〈山口県岩国市　山川洋一〉

ANSWER ●キミの予想通り、最初に仲間になってくれるのは、「女剣士アルマ」だよ。彼女は3番目に出てくる町にいるよ。3番目の町には、2番目の町でアルマの友達だという女の子に話を聞けば行けるようになるよ。

それから、お金はキミの持ってるものを売ればカンタンに手に入るよ。現実の世界からキミが持ってきた○○○。これはこっちの世界ではめずらしいものだから、高く買いとってくれる。当面の資金はこれで何とかなるんじゃないかな？

QUESTION ●クロ先生、こんにちわ。ボクは今、88SR版の『リバイバー』をやっているんですが、いきなり最初のところでつまづいてしまったのです。マヌケな話ですが、RPGの基本とも言える剣がみつからないのです。最初の街は、くまなく捜し回ったハズなんですがー!?どうにも途方にくれてしまっています。クロ先生、どうかよい助け船を。ヨロシクお願いします。

〈高知県高知市　田中力也〉

ANSWER ●はっきり言っちゃうと、最初の街では剣は手に入りません。剣を手に入れるには、ある街に行かなきゃだめだ。剣のある街の情報は、最初の街で手に入るから、もう少しチェックするべし。街の名前がわかれば、後は××でねっ。

D&Dに関する質問にたいしての答は、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

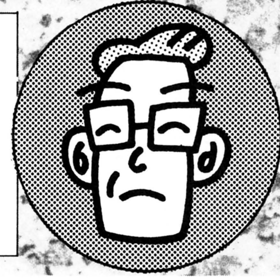
送り先
〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG＆AVGお助けコーナー」係

連載2

アドベンチャー体験ノベル

先江　進

今回は、ふつうのAVGノベルとは異なる方式を採用した。すなわち「選択分岐」によって話の筋を変えることよりも、どれだけ読者が正しい選択を行ったかという、得点制を重視したのだ。したがって、通過ブロックを必ずメモしておき、最後に得点を計算してくれたまえ。



ジュリアーノの冒険 Part.2

01

「選ばれし者ジュリアーノよ、わが娘エリナを必ずや助け出してくれ。魔王ザイガードを倒すには、オムニスウォードが必要なのだが、この剣は不思議な魔力を持ち、心の正しい者が持てば正義の力を発揮するのだが、心の悪しき者が持つと、その者は悪魔の化身となってしまうという。だから悪しき者の手に渡らぬよう、ヒボクレスの丘の洞窟に封じ込められているのじゃ。洞窟の頑強な扉を開けるには、扉についている3つの突起をワシだけが知っている秘密の順番で押せばよいのだ。1度でも間違って押せば、扉に仕掛けられた鉄ヤリが飛び出し、前にいる者を串ざしにするであろう。鉄ヤリが出たあとは、もういちど正しい順番で押せば、開くことができる。押す順番だが、ジュリアーノもっと近くに寄れ」

ジュリアーノはセベラ王に近づき、耳をすました。そのとき部屋の外でかすかな音が聞こえた。誰かが立ち聞きしているのかもしれない。セベラ王は小さい声でいった。

「右からまず2番目、つぎに3番目、2番目、1番目、3番目、そして最後にまた1番目を押すのだ」

ジュリアーノは手元にあった紙にいわれたとおりの順番を書いて、セベラ王に見せた。

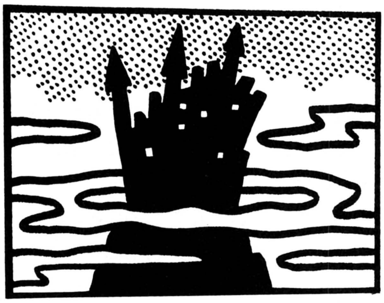
声は出さずにメモを見せるだけにする ──→**11**

「右から2，3，2，1，2，1の順ですね」とセベラ王に念を押す ──→**13**

02

壁から人が消えるわけがない。

──→**14**



03

ジュリアーノは小さな島まで50mぐらいの岩にたどり着いた。ここから小さな島の小屋を見ると、中に人影が見えた。ドクロ城のある島の方を見ると、やはり岩壁は切り立っていて、登ることはとうてい不可能だ。潜水で50mぐらい泳ぐ自信はあるのだが。

潜水で小さい島の方へ泳ぐ──→**22**

潜水でドクロ城のある島の方へ泳ぐ ──→**18**

04

ジュリアーノは持っていたロープの端を鉄の取っ手に結び、ロープを窓の外に垂らした。そしてエリナ姫とともに窓から出て、ロープを降りていった。しかし、4階の窓は真下にはなく少し西側にずれているため、4階の窓の東側を通り、窓には少し手が届かない。そして、ほとんどロープが終ったところは、城の3階の高さで、そこはちょうど岩がせり出していて、西へ5mぐらい進むことができる。そちらの方に3階の窓がある。進めるだけ窓に近づいたが、ここももう少しで届かない。下方を見ると、島の縁にはたくさんの岩があり、飛びこんだら岩に激突してしまうに違いない。

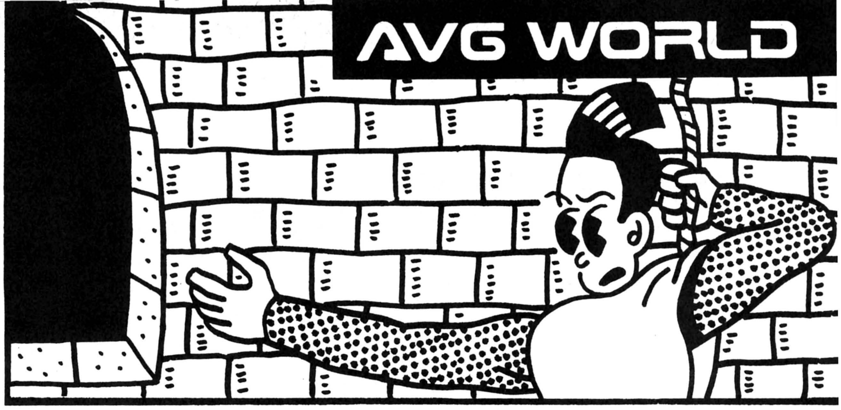
宿題
2人は窓の中に入ることができたが、その方法は？

うまく窓に入った2人は、急いで1階までかけ降りた。そこには地下の廊下への階段がある。階段を途中まで降りたとき、ちょうど小さい島の側とこちら側の中間あたりの天井が崩れ、ものすごい勢いで水が流れこんできた。みるみるうちに水は廊下を満たしていった。とりあえず1階まで逃げた。湖の水面の高さまで入りきると、水はそれ以上入ってこなくなった。

2階へ上がる──→**19**

潜水で地下の廊下を小さい島の方に向かって泳ぐ──→**06**

05



ジュリアーノはセベラ城から北に進んだ。西への分かれ道で左に折れ、木木のおおう山道をひたすら登り続けた。

メモがポケットに入っていれば、

——→**23**

燃やしてしまってメモを持っていなければ——→**12**

06

２人は潜水で小さい島の方へ泳いでいった。途中、天井の崩れた所から水面に出た２人は、つぎつぎと崩れてゆくドクロ城を後にして、湖のほとりまで泳ぎきった。——→**20**

07

天井から人が消えるわけがない。

——→**14**

08

ジュリアーノはホンブローシュ湖のほとりにやってきた。ここは小さな桟橋のようになっているが、船は泊まってない。湖にはうすもやがかかっているのではっきり見えないが、中央に大きな島があるらしい。時おりもやの合間から城の様子が見えてくる。島のまわりは岩壁が切り立っていて、とても登れそうにない。岩壁の所々に穴があいていて、まるで窓のようだ。

しばらくしてもやが晴れてくると、全体が見えてきた。水面から城のてっぺんまで、うす黒い岩を削り取った、不気味な彫刻のようであった。これがドクロ城なのだ。ドクロ城の左にもうひとつ小さな島があり、小屋のような物が立っている。見張り小屋かもしれない。

ドクロ城のある島へ泳いで行く

——→**17**

小さな島の方へ泳いで行く——→**03**

09

「オレもそうとう頭がいかれてきたもんだ」

ジュリアーノはそうつぶやいた。

——→**21**

10

ジュリアーノは魔王ザイガードの手下達をつぎつぎと倒していった。そしてドクロ城の最上階で待っていたザイガードとの最後の戦いが始まった。

オムニスウォードを振るジュリアーノ。鎖のムチを振るザイガード。ムチが剣に巻きついた。あぶなく剣を引き抜かれそうになったとき、皮の手袋の威力が発揮された。ジュリアーノの力は手袋によって倍加され、鎖のムチがザイガードの手からもぎ取られた。ムチは勢い余って窓の外へとすっ飛んでいった。ザイガードはすばやくナイフを抜き出し、柱に縛られているエリナ姫のノドに突きつけた。

「剣を捨てなければ、エリナ姫を殺すぞ！」

とそのとき、いままでホンブローシュ湖を覆っていたもやが奇跡のように晴れ、窓から太陽の光が差しこんできた。ジュリアーノはとっさに光の中へ剣を差し入れた。強い反射光がザイガードの目をとらえた。ナイフを持った手で思わず目を覆ったザイガード、そこへすかさずオムニスウォードが突き出された。

「うぉー！」

ザイガードは倒れながら、壁についていた鉄の取っ手のような物を引いた。

「たとえワシを打ち負かしても、ここからは出られまい」

がらがらという音をたてて、階段の上の天井が崩れ始めた。エリナ姫を助けたジュリアーノは、階段からは逃げられないことを知った。——→**04**

11

ジュリアーノは立ち聞きされているといけないので、紙のメモを見せながらいった。

「これでいいのですね」

「そのとおりだ」

ジュリアーノは、メモをたたんでポケットにしまった。

——→**16**

12

洞窟の入口に近づいたとき、そこに１人の男がいるのに気づき、ジュリアーノは大きな木の陰に隠れた。男は洞窟の扉の突起を押し始めたではないか。５つ目の突起を押したとき、いくつかの穴から〝バシ、バシッ〟と鉄ヤリが飛び出し、１本が男の顔面に、もう１本が腹を貫通した。死にかけている男を見ると、なんとゾルドバではないか。

「そうか。こいつが立ち聞きしていたんだ」

ジュリアーノは慎重に突起を然るべき順番で押した。重苦しい音を立てながら扉が開いた。そして洞窟の中でオムニスウォードとロープを入手した。

——→**08**

13

「右から２，３，２，１，２，１ですね」

ジュリアーノはウィンクしながら大きな声でいった。セベラ王はジュリアーノの意図を察した。

「そのとおりだ」

ジュリアーノが近くの炉にメモを投げ込むと、メモは燃えてなくなった。

——→**16**

14

床を見ると、上に開く扉がついていた。扉を開くと、そこには地下への階段があった。階段を降りると、どうやら廊下がまっすぐドクロ城のある島の方へ向かっているようだ。所々に灯がともっている。地下の廊下は70ｍぐらいあっただろうか。反対側にある階段を上ると、そこは広間になっている。窓から外をのぞくと、水面がすぐ眼下にあるので、いまいる所が１階であることがわかった。広間の片隅に階段が

ある。ジュリアーノは敵と遭遇するであろうドクロ城の階上へと向かっていった。→10

15

ジュリアーノは、まっすぐ進んでは窓から見ている敵に見つかってしまうので、まわりこむことを考えた。そして潜水で西の方へ泳いでいった。

→03

16

「ヒポクレスの丘はこの城から北に行って、初めて西に向かう分かれ道を西に進めば突き当たる。さあ、行かれるがよい」→05

17

ジュリアーノはドクロ城のある島に向かって泳いで行ったが、直径１ｍぐらいの岩が水面から出ていたので、そこでひと休みした。そこからドクロ城のある島までは、あと100ｍぐらいある。ひとつの窓に人影が現れ、こちらを見ているではないか。このまま泳ぎ続けたら見つかってしまうかもしれない。50ｍぐらいなら潜水で泳ぐことができる。まわりを見ると、西の方向50ｍぐらい、すなわち先ほどいた湖のほとりと小屋のある小さな島との中間にも、体を隠せそうな岩がある。

潜水でドクロ城のある島の方へ泳ぐ。→18

潜水で西の岩の方へ泳ぐ→15

18

息が続かなくなって水面に出たのは、島まで50ｍぐらいの位置だった。すると窓から外を見ていた敵がジュリアーノに気づき、仲間に大声で知らせた。ジュリアーノはあわてて逃げたが、湖のほとりに着くまえに、敵の船が追ってきた。降りそそぐ矢のうちの１本がジュリアーノの背にささった。

THE END

19

２階へ上がって窓から外を見たが、ここから飛び降りるのも危険だ。１階へもどったが、１階の窓は小さすぎて通ることはできない。→06

20

はてさて、セベラ城にもどったジュリアーノには、セベラ国の半分を得ただけではなく、エリナ姫の将来の子供の父親になるという運命が待っていたのであった。

THE END

21

ジュリアーノは小屋の中を調べることにした。小屋はたった４ｍ四方ぐらいの広さだった。ここから人が消えたということは。

まず天井を見る→07

まず壁を見る→02

まず床を見る→14

22

小さい島まで泳いだジュリアーノは、先ほど見かけた敵に見つからないよう、静かに島に上がった。しかし小屋の中には誰もいなかった。先ほど岩から見た小屋と敵と桟橋の光景の記憶から、みごとに敵だけが消失してしまったのだ。

さっき見た人影は気のせいだったと思う読者は→09

小屋の中からいなくなったと思う読者は→21

ジュリアーノが潜水しているうちに船で出かけたと思う読者は→24

23

洞窟への扉はほとんどコケに覆われていた。確かに３つの突起があり、扉一面に小さな穴があいており、その穴から鉄ヤリが飛び出す仕掛になっているらしい。

ジュリアーノは慎重に教えられた順番どおり突起を押した。鉄ヤリは飛び出してこなかった。扉はバネ仕掛になっているらしく、重苦しい音をたてながら開いた。ジュリアーノが中に入ろうと一歩踏み出したトタン、〝ビュッ〟という音をたてて、１本の矢が左から飛んできた。首に刺さった矢がジュリアーノの意識を奪いかけたとき、そばに１人の男が立っていた。

「セベラ王は、あくまでも姫を助けたものにセベラの国土の半分を与えると言ったからな。オレがいただくことにするぜ」

「おっ、おまえはゾルド」

ジュリアーノは死んだ。

THE END

24

船で出かけたのではと考えて桟橋を見たが、船はそのままだった。

→21

ブロック通過得点表

01	0点	13	0点
02	−10	14	+10
03	+20	15	−10
04	0	16	0
05	0	17	0
06	+20	18	−20
07	−10	19	−20
08	0	20	0
09	−20	21	+20
10	0	22	+10
11	0	23	−10
12	+20	24	−20

解決編《9月号》

自分を他殺した男

ジムはどうやって体が入れ替わってしまった相手の電話番号を知ったのか？――というのが問題だったね。答は簡単。相手とは衣服そのものも入れ替ってしまったのだから、今ジム自身が身につけている服(相手の服)を探せば、相手の名刺が見つかり、電話番号が分かるというのが答でした。

正解者の中から、秋田県横手市の橋本徹くん、福岡県久留米市の橋本圭介くん、東京都豊島区の中西充良くん、他２名にコンプティークのオリジナルTシャツが当りました。

宿題と応募方法

今回の宿題はひとつ。「文中にあるように、果たして２人はどのようにして、窓の中に入ることができたのでしょうか？」

応募者の中から正解者には、抽選で５名の人にコンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントします。なお、10月号の解決編は12月号で、今号の解決編は１月号で発表します。答を書いて、〒102 東京都千代田区九段南４－７－16 市ケ谷KTビル４Fコンプティーク編集部「アドベンチャー体験ノベル」係に送って下さい。



AVG WORLD
Concept & script : KUROHDO MATSUGAE
Visual Work : BLACK POINT
聖(セント)エルザクルセイダーズ
St.ELZA CRUSADERS
ACT8: 忍びよる影——Devil's(デビルス) Shadow(シャドウ)

CHICKLIN

なによ、このガクランの連中？ あたしたちは犯人じゃない!!

「な、なにが起きたってゆーのっ！」
あたしが空手部の三バカを追い散らしてもどると、女子更衣室からガクランなんかむさくるしく着こんだ連中がゾロゾロ出てくるところだった。女子更衣室は、純潔にして清楚、神聖ニシテ侵スベカラズの処女の聖地なのよ。ムサい男どもが入学してきてからは、もう乙女の証明と特権っていえば女子寮のエルザ・ハイツとここくらいっきゃ残ってないってゆーのに！
「姫っ、コイツらなんなのヨ!?」
中にとびこむと、ちょうど姫たちがガクランの男たちのうしろに従がうように神妙な表情でシャワールームから出てきた。頭を角刈りにした目つきのスルドいやつが、あたしがモップかついでいるのを目にとめ、ドスのきいた声をかけてきた。
「犯人を追跡していったのは、おまえか？」
あたしはどー答えていいかとまどったけど、姫が目くばせするんで反射的にコクンとうなづいた。
「では、おまえもわれわれと同行してもらう。ついてくるんだ！」
「ど、どーこーって……あんたたち、いったい何の権利があって──」
男につっかかっていこうとしたあたしを、ミホちゃんが手で制して最後尾のオトシマエを指さした。オトシマエの背中には、大きなバスタオルでくるまれてはいるけれど、どー見てもその下には何も身につけてはいない女の子が背負われていた。
「ク、クミちゃん──！」
その女の子は、体育を見学していたあたしのクラスメイトだった！
騒ぎを聞きつけてあつまったヤジ馬をかきわけて、あたしたちは気絶しているクミちゃんを保健室へ運んだ。そしてずっと見張りのようにつきそってきたガクランの連中があたしたちをそのままサークル棟二階の一室に、ウムを言わさずに連行していった。
「なによ。まるであたしたちが犯人みたいじゃないのっ！」
男たちの態度にいーかげん頭にきていたあたしがくってかかった。
「われわれはにくむべき犯人を早急につきとめたいだけだ。おまえは犯人を目撃しているはずだな」
角刈りの男が冷やかな声で言った。
「そ、それは──」
あたしは思わずことばにつまってしまった。姫のほうをチラッと見ると、男たちに気づかれないようにほんのわずかに首を横にふっている。なんとかコックリのやろーと三バカの名前を口走るのはおさえたけど、いきなり現れて警察かなんかみたいにいばっている目の前のガクランの連中にもガマンならなかったから、コックリたちのやったことを洗いざらいブチまけてやったついでに大声で言ってやった。

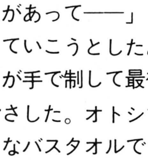
「男なんか、みーんな聖エルザから出ていけばいいのヨ!!

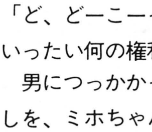


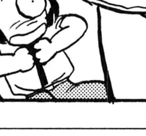
前号までのあらすじ

ミホと姫、オトシマエ、チクリン、コックリさんの5人が出会い、聖エルザ学園を守る使命の象徴である五角形のペンダントのもと、『聖エルザ・クルセイダーズ』を結成した。
それからひと月半、事件らしい事件も起きないまま中間テストも終わり解放感で学園じゅうが浮きたっていた衣がえの日、とうとう新たな事件がもちあがってしまった。
発端は全校がいっせいに自習になった4時間め。コックリさんと空手部の三バカトリオは女子更衣室に忍びこんで大騒ぎ。
ところが、あやまって新調したばかりの通信機のスイッチが入り、ミホたちクルセイダーズが駆けつけた。こっそりコックリさんたちを逃がしたが、その直後、更衣室から脱出する怪しい影があった。
あとを追った4人の前に新・風紀委員会と名のる男たちが出現。暴行事件を発見する。『敵』のワナか、男女対立の深まる学園に魔の手がのびる！


織倉美保


白雪和子


宇奈月京平

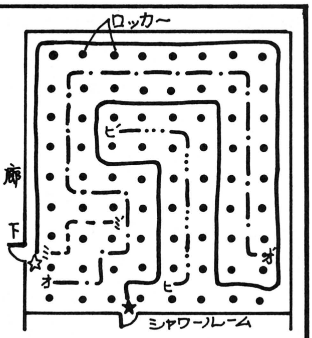

小栗まなみ


乙島恵利

HIME 白雪邸の朝は熱いコーヒーから。あなたも1杯いかが？

朝の空気を破ってするどい鳥の声が庭を横ぎった。熱いコーヒーから立ちのぼる強い香りがここちよい。
「ばあやにもう1杯お願いする？」
私は庭にむかって声をかけた。すると、咲きほこっているツツジの植えこみのかげからあざやかな白のブラウス姿の少女が顔をのぞかせた。
「チェッ、わかっちまったか。コーヒーなんて体によかねえぞ。アタイはいらない。けど、優雅なもんだな。スケスケのネグリジェで、朝っぱらから庭先でコーヒーか。ったく、このうちは東京のドまん中なんて思えねえぜ」
オトシマエは自転車をひきこむと、そう言ってまぶしそうに広い日本庭園を見渡した。
「私には、朝のラッシュの中を深川からここまで自転車をとばしてきて息ひとつ乱れてないあなたのほうが、よっぽど信じられないけどネ♡」
私とオトシマエは顔を見合わせ、たがいにプッとふきだした。
10分後、ふたりは屋敷を出て学園のほうへゆっくり歩きだした。
「きのうの放課後、三バカをとっちめたんだが、女の子にイタズラしようとしたおぼえはないってあくまで言い張るんだ。やっぱ、コックリが――」
「でも、コックリさんも無実よ」
「てことは、アタイたちが下着をかき集めているときに逃げだした影――」
「そう。あとで調べてみたんだけど、シャワールームから出た足あとが、みごとに私たちの死角をぬって更衣室の外につづいていたわ」（図参照）
「くそっ、まんまと逃げられたってわけか」
「いいえ、犯人はわかってるの」
「な、なんだって！」
「ほら、あなたが犯人を追って更衣室を飛び出したとき、待ちかまえていたようにもう新・風紀委員会がズラリと廊下に立っていたじゃない」
「あいつらが逃がしたのか？」
「というより、あの中のひとりが犯人なのよ。更衣室を出るが早いか、なにくわぬ顔で私たちの前に立ちはだかったというわけ」
「だ、だが、どうしてそれを――」
「いい？　更衣室には水でぬれた足あとがくっきり残ってたのよ。新・風紀委員会は私たちといっしょにシャワールームにとびこんだけど、あの子をかつぎ出したあなた以外の者はかわいた水切りのスノコの上にいたの。あなたの足あとは当然シャワールームから更衣室を通って廊下に出てる。なのに、足あとがもうひとつ、それとは逆方向についていたわ。しかも、更衣室をぐるりとまわった犯人と同じ大きさのものなのよ」
「そうか、犯人は風紀委員になりすましてもう一度更衣室の中へ……」
そこまで言いかけて、オトシマエが『アッ……』と声をあげた。校門の前になにやら人だかりがしていると思ったら、そこにはなんと、新・風紀委員会が待ちかまえていたのだ！

図　ミ＝ミホ　☆＝犯人　ヒ＝ヒメ　オ＝オトシマエ





MIHO 1 突然の新・風紀規則にクルセイダーズの内部にもキ裂が……

「姫っ、なんでそのことを新・風紀委員会室に連れていかれたときに言ってやらなかったのよ！　そしたら、事件はアッという間に解決して、学校側だってあんなムチャクチャな規則を生徒におしつけらンなかったはずヨ！」

チクリンが姫の説明を途中まで聞くと、円卓の上にはいあがって叫んだ。

「チクリンの単さいぼーめ。ンなことあそこでブチまけたってしょーがねえだろ。新・風紀委員会はグルなんだぜ」

「でも、それ、やっぱり何よりも動かぬ証拠だと思います。あの人たちは知らんぷりするかもしれないけど、すくなくとも厳しすぎる規則とかあの人たちのけさの横暴な行動はおさえられたんじゃないですか？」

わたしは横から口をはさんで、いっきにそうまくしたててしまってから、ドキドキしている胸をおさえた。わたしの突然のけんまくに、みんながキョトンとしてわたしに注目している。

ここは『開かずの部屋』。わたしたち聖エルザ・クルセイダーズの秘密のアジトだ。

衣がえの日とテスト明けがかさなって全校に浮きたった気分がまんえんしていた中、更衣室奥のシャワールームでひとりの女の子が何者かに襲われた事件は、たちまち学校中に知れわたり、大騒ぎになった。

それだけじゃない。わたしのクラスでは、男子と女子がささいなことからとっ組みあいのケンカをおこしたし、女子トイレをのぞき見しようとした男の子が袋だたきにあい、生理用品の盗難もあった。中等部ではにわかにスカートめくりがはやったという話も……。

そして、一夜明けたきょうの朝、生徒用掲示板に『新・風紀規則』とスミの色もあざやかに大書された紙がはりだされ、数十項目にもおよぶ厳しい規則が発表されていた。しかも、正門のところには新・風紀委員会がガクラン姿でズラリと並び、新規則に違犯している者を次々とチェックしていった。

もちろん、学校側が急にこのような処置に出た最大の理由としてあげているのは、シャワールームで起きた暴行事件だった。姫が言うことが事実なら、犯人は新・風紀委員会とグルだし、新・風紀委員会などというものがタイミングよく設置されたのは学校側の陰謀にほかならないだろう。

この、学校側のあらたな攻勢に対処するすべを話しあうために、わたしたちは放課後こうして集まったのだ。

『開かずの部屋』の空気は重くるしかった。表に出はしなかったものの、騒ぎを大きくするもとを作ったコックリさんは、すみっこでしょげかえっている。わたしたちも、全員があの場に居あわせたのだから、事件をふせぐことはできないまでも、犯人をとらえるか、新・風紀委員会の計略を見抜くことができたのではないかと、それぞれの心の中にわだかまるものをかかえて沈みこんでいた。

「ミホさんの言いたいことはわかるわ。でも、残念ながら、私が彼らのトリックに気がついたのは、新・風紀委員会室での取り調べのとき、彼らの中でひとりだけ、靴が濡れているのが目にとまったからなの。それから更衣室を調べに行ったから……」

姫は、そう言って唇をかんだ。

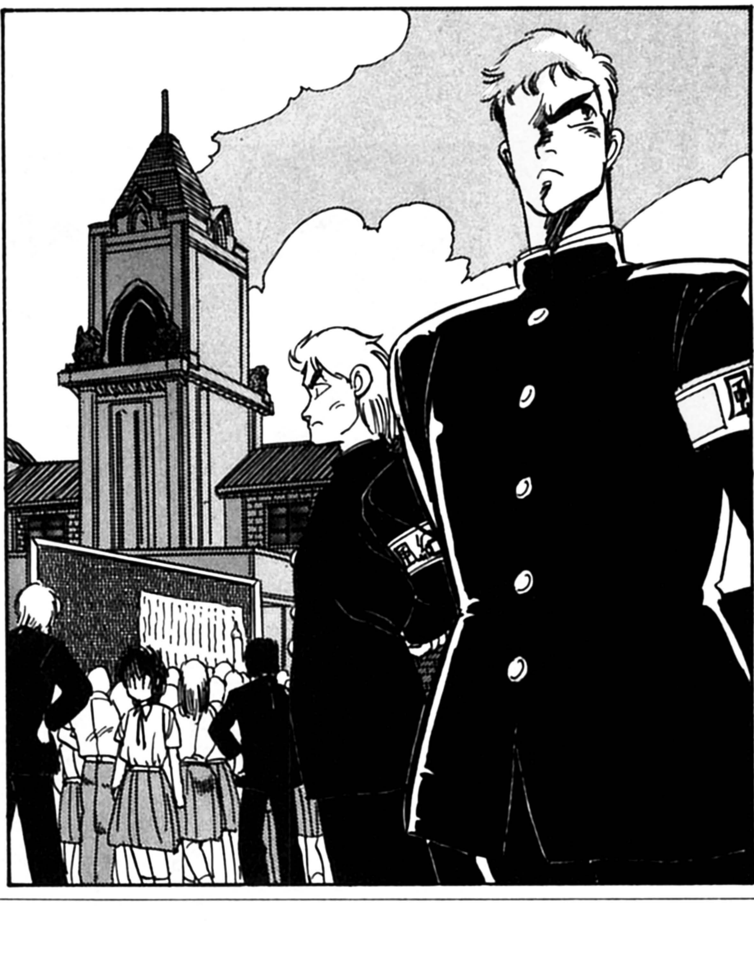
「そ、それなら、そいつの顔も靴もバッチリ撮れている写真があるよ！　キミらの取り調べを撮れって新・風紀委員会に新聞部と写真部がかりだされたから、ほら、このカメラに——」

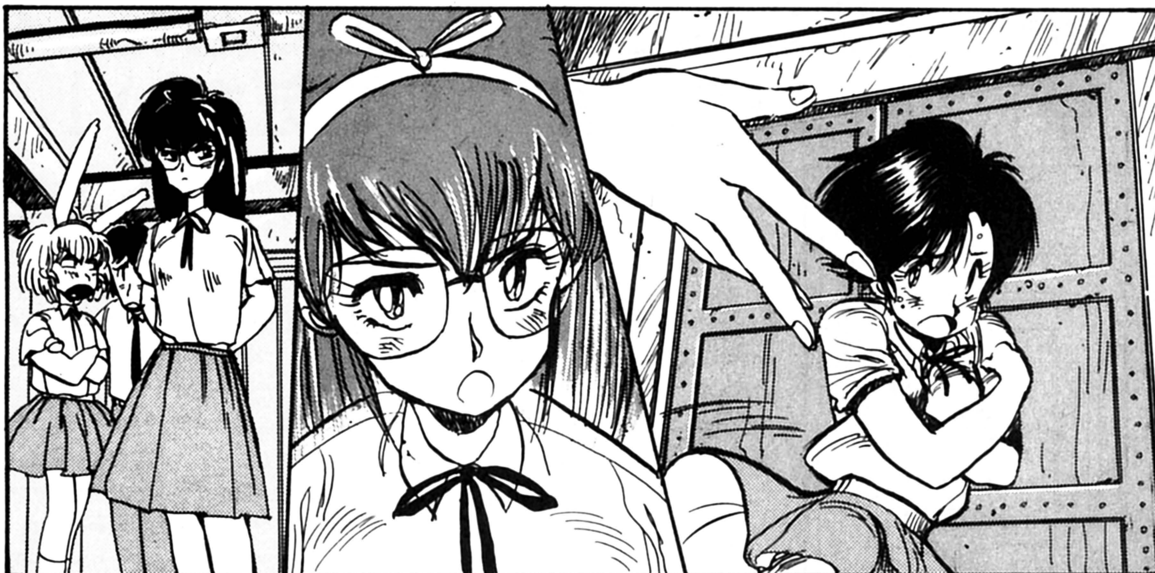
床にすわりこんでいたコックリさんが、目を輝かせて立ちあがった。

「ホ、ホント!?」

「やったぜ、コックリ！」

チクリンとオトシマエがコックリさん



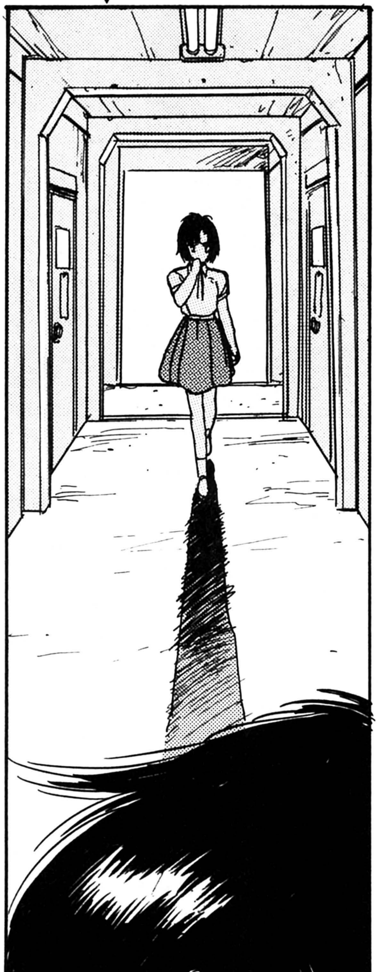


にとびついていった。
「ダメよ──」
姫がポツンとつぶやくように言った。
「え──？」
「私が更衣室にもどって調べている最中に、新・風紀委員会が来てシャワールームともども立ち入り禁止にしてしまったわ。そのあとすぐに現場をきれいにかたづけてしまったから、そっちの写真はないと思うの。濡れた靴との関連を示す証拠がなければどうにもならないのよ」
そう言って、姫はフーッと大きなため息をついた。オトシマエとチクリンはたちまち元のようにうなだれて席にもどった。
「そりゃそーだナ。コックリの撮った写真なんて、風紀委員会のいい宣伝になるだけだぜ」
「コックリさんって、つくづく役に立たないわネ。あたしがユーカイされたときだって、オトシマエのヌードとるのに夢中だったし、男がひとりいれば心強いなんて、大マチガイだワ」
「『敵』はワナをしかけて待ちかまえていたのね。あやうくクルセイダーズのひとりがそれにかかるところだった……コックリさんの軽卒さは責められてもしかたがないわね」
オトシマエ、チクリン、姫とたて続けにきびしくとがめられ、コックリさんはカメラを胸のところにかかえて前よりもショボリしてしまった。
わたしはコックリさんがとてもかわいそうになった。
「でも……なにもコックリさんだけが悪いんじゃないでしょ。空手部の3人もそうだけど、『敵』がそうしむけたわけだし……」
「みんながその手にのったわけじゃねえだろ？　たるんでやがるから、ひっかかっちまうんだ」
「そーよ、そーよ。悪だくみしてんのもオトコなら、ノっちゃうのもオトコ。ヒドイめにあうのは、けっきょくオンナの子だけなのヨ。アーア、聖エルザはヤッパ、乙女の園でなきゃダメなんだ。オトコなんて……」
「前はそう言ってなかったじゃない、チクリン。男も女も、それぞれがみんな聖エルザなんだから、みんなで学園を守るんだって」
「そ、そりゃ……でも、そンときは学園のオトコどもがこんな悪党とロクデナシだとは知らなかったのヨ！　そーゆーミホちゃんだって、今にわかるワ。オトコどもをかばったり頼りにしてたりしたら、きっとコーカイすることになンだかンねっ。あたし、もー行く！」
チクリンは腹立ちまぎれにコックリさんのすぐそばの椅子をドンとけとばすと、クルリと背をむけて『開かずの部屋』を出ていってしまった。
「きょうは、相談になんねーな」
腰に両手をあててオトシマエが姫にむかって言った。
「そうね。新・風紀規則は生徒全体に課されたものなんだから、私たちがとりあえずどうこうできる問題じゃないわ。『敵』はもちろん、私たちがその規則にひっかかることをねらってるでしょうけど、それより、この規則のために男女間の対立がもっと激しくなったり騒ぎが起きたりすると思うの。私たちはへたにまきこまれないように心するしかないわ……」
「じゃ、姫は、黙って学校側のいいなりになってろって言うんですか？」
「そうよ、ミホ。クラスも男女別編成になるっていうし、監視の目がきびしくなるから、しばらくはコックリさんとも別行動をとりましょ」
「そ、そんなァ……」
「もうひとつ。新規則では貴金属・装飾品のたぐいは禁止よ。けさ、正門のところでやってた新・風紀委員会の抜きうちチェックで、私とオトシマエはあやうくペンダントを見つけられるところだったの。だから、ミホ、あなたのもしばらく用心にあずからせてもらいたいの」
事務的な声で姫がそう言い、わたしの首に両手をさしのばした。わたしは反射的に首をすぼめ、扉のほうへ逃げだした。

「い、いやっ。これだけはだれにも渡せません！」

MIHO 2

学園じゅうに黒い雲がたれこめう。だれか助けてください！



わたしは鐘楼の階段を夢中で駆けおりた。

悲しかった——。

姫たちと出会えてひと月半あまり。ひとりっ子のわたしが生まれてはじめて姉のような存在とめぐりあうことができた。いちどに3人も。それに、単に仲よしなだけじゃない。ペンダントで結ばれた不思議な運命がそうさせたのだろうけど、わたしたちの上には、なにかさからいがたい、たち切ろうとしてもけっして切りはなせない強いきずながあると信じずにはいられなかった。

それは——そう、とってもきびしいものだったけど、反面、かぎりない愛、聖エルザ全体をあたたかくつつみこもうとする、かぎりない愛だった。

姫たちは『戦い』という。たしかに、滝沢礼子は水谷というパートナーを得るまでは文字通り、孤独な戦いに生きていたし、チクリンが誘拐されあやういところで生還したこともあった。でも、それはみんな、『敵』という黒雲が、聖エルザの上に重くたれこめているせいではないのか？　黒雲さえ晴れれば、またまぶしい太陽がみんなを分けへだてなく照らすはず。すべては晴れるまでのしんぼう……。

でも、その雲がわたしたち自身の手で晴らすしかないのだったら、ほんのわずかな力だって味方はひとりでも必要なはずだ。なのに、わたしたちの安全だけを考えて、ほかの人たちをほっといていいのだろうか？

（わたしたちがほら穴にひそんで様子を見ているうちに、どしゃぶりになって外に立っている人たちが流されてしまうんだわ！）

チクリンは、男の子は聖エルザから出ていけばいいなんて言う。姫の考えもそれに近いんじゃないだろうか？——いや、姫はもっと徹底しているかもしれない。姫にとっての聖エルザは、学園長だったおじいさまが守りつづけていらっしゃった伝統と格式のある学園。こんな混乱はもちろんのこと、男の子などというのは、だれであっても異物にすぎない。そして、たかだか数年そこに在学するだけの生徒であれば、女子だってけっきょくは……。

わたしはフラフラと校舎の中をさまよい、いつのまにかサークル棟に足をむけていた。

クラブ活動の時間とはいえ、きょうはいつにもまして各部室に人が多い。茶道部、華道部といった女子だけのクラブはいつもどおりのにぎやかさで、逆に、チクリンのいるチアリーダー同好会やオトシマエが空手部とかけもちしている新体操にひと気がないのも、同じく部員が女子だけだからふだんとかわらず体育館で練習しているからだ。

男女が入りまじっている他の多くのクラブが、各部屋にひきこもって相談に余念がないのは、新・風紀規則の対応策を話しあっているからだ。

最大の問題は、学校が指定した「男子活動日」と「女子活動日」の区別だ。

バスケやバレーといった、もともと男女別種目のところや、写真、美術のように個人で活動できるところは、全体の運営方法をとり決めたり男女それぞれの責任者を選べば大きな部分はクリアできるから、話題の中心は活動時間が減ることへの不満だ。

しかし、男女が不可分な活動をすでにしているところでは、重くるしい空気につつまれ、とほうにくれている。たとえば、演劇部などはコンクールにむけて配役を決めて練習に入ってしまっていたし、ブラスバンドは男女というより全員がいっしょに練習しなければ意味がない……。

そのうえ、話し合いの最中に、「女子は勝手だ」とか「男子は無責任だ」という荒あらしい声があがるのはどのクラブでも共通している。

「みほサン！」

やっと空手部の部室にたどりつくと、キャティがパッと顔をかがやかせて立ちあがった、若松クンに広岡兄弟、三人組と伊勢さんもみんなそろっていた

たみたい。空手部さえバラバラになりそ

けど、わたしが入っていってもちょっと顔を上げただけでムッツリと黙りこんだままだ。
「みほサン、ほかのクラブ、みーんなイロイロ相談してるあるヨ。うち、しなくてヨロシイの？　キャプテンは？」
　わたしは力なく首を横にふった。
「みほサンまで元気ない。アタシこまるあるヨ。何あってもへーキそうな三人組までショゲちゃってて、『パンツ見せたげよか？』って聞いてもいっつもみたいにヨロコばないあるヨ。みーんなドシタのかしら？」
　キャティは当惑した表情で部室の中の面々を見渡した。
　チェッ、と舌うちすると、伊勢さんがさもつまらなそうに立ちあがり、木刀をかついで部屋を出ていった。それにつられるように三人組もノロノロと出口にむかおうとする。
「マ、マッテ！　キャプテンも、キットもーすぐくるから」
　キャティがひきとめようとするのを、松岡さんが手をふってこばんだ。
「おれたち、乙島にあわせる顔ねえんだよ。たのむ、行かせてくれ……」
　若松クンも立ちあがった。
「乙島のアネゴにけいこつけてもらえなくなるなんて、オレ、なんのために必死に受験勉強して聖エルザに入ったんだろう……」
　そうつぶやくと、若松クンはガックリと肩をおとして出ていった。
　青だたみと壁にかけた10枚の名札だけのガラーンとした部室に、わたしとキャティ、そしてシンイチロー、ヤスジローの双子しかいなくなった。
　さっきからこらえていた涙が、ドッとせきを切ったようにこみあげてきて、わたしはキャティのひざにつっぷして泣きだした。
「ドシマシタ、みほサン。ダイジョブあるか？」
　心配そうにわたしの背中をさすりながら、キャティが言った。
「聖エルザはもうおしまい、聖エルザはおしまいなのよ……」
　わたしはキャティに抱かれて泣きじゃくりながら、うわごとのようにそうくりかえした。
　やっと涙がひいてひと心地がついたわたしは、けさ発表された新・風紀規則のせいで学園はバラバラになってしまうかもしれないということを、ポツリ、ポツリとキャティと広岡兄弟にうったえた。
「……だから、もうおしまいなの。やっとみんなが空手の型とかおぼえて、楽しくなってきたばかりなのに、空手部もおしまいなのよ。グスン」
「ふうん。じゃ、ワルイの、みんなそのフーキキソクのせいなあるネ？」
　わたしはコクンとうなづいた。
「よくないルール、やめればいいあるネ。カンタンなことよ」
「だ、だって――」



「アタシのオッカサン、ホーリツ家。デモクラシー大切にするネ。ミンシュテキでない学校に、ムスメのアタシ入れるワケないあるヨ。よくないルール、生徒がやめさせる方法あるハズよ」
「え――？」
「こら、ボーイズ。ぼさっとしてないデ、さっさと調べるあるヨ！」
　キャティにどなられて、シンイチローとヤスジローはあわてて生徒手帳をとりだしてめくりはじめた。
「あっ、あったよ。織倉さん！」
「うん。生徒心得第22条4項『学園施行規則の、生徒会の意見による改定・廃止について』――これだよな、ヤスジロー」
「よくやったわヨ、ボーイズ！」
叫んだキャティは、双子をいちどに抱きしめてキスの雨をふらせた！

KOKKURI メーワクかけるばっかりで、まるで役立たずのボクなのに

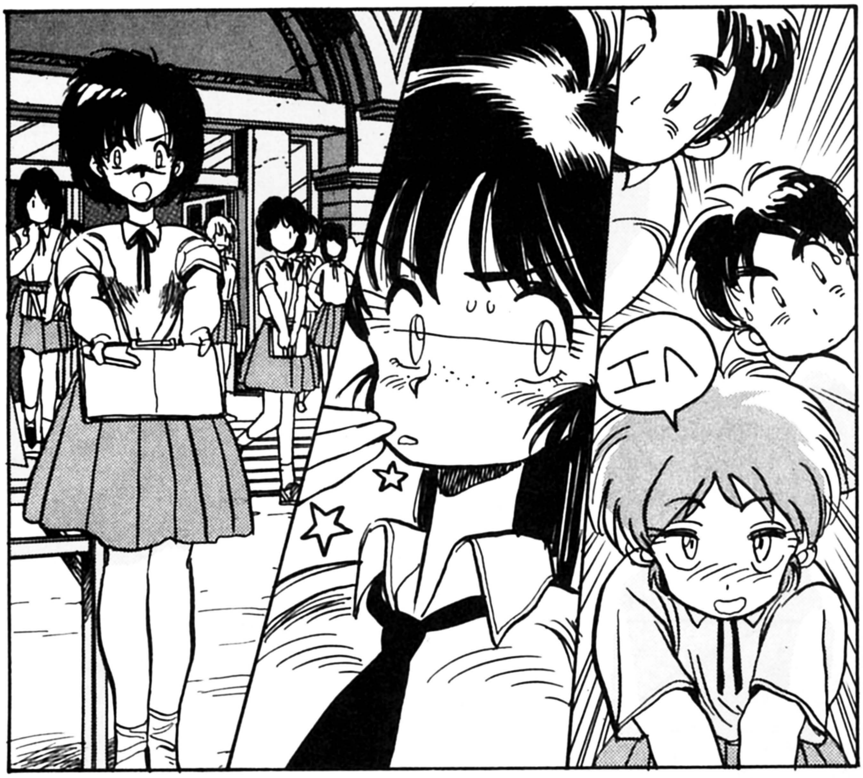
「おい、どーする 姫？ チクリンのペンダントは盗まれたまんまだからしゃーないけど、ミホのは取りあげてこようか？」
　ミホちゃんが出ていくとすぐに、オトシマエが姫にたずねた。
「むりやりそうするのはよくないわね。ミホは用心深いから、学校側に見つかるようなことはないでしょ。それに、頭のいい子だから、私の言ったこともすぐにわかってくれるわ」
「そーかなあ。用心深いとか頭いいってのはわかるけど、あれで意外とゴージョーなとこもあんだぜ。非力なだけで、空手の上達はうちの連中のなかでいちばん早い。ほかのヤツがくたばってんのに、あいつはアタイがやめろっていうまでやってる。根性あるぜ」
「そうなの？ それはたのもしいけど、ちょっと気にかかるわね。空手部の人たちも、とくにあの三人組はきっと新規則が発表されてショックを受けているだろうし」
「そりゃ、どうかな」
「オトシマエ、あなた空手部に行ってみてくれない？ なんだか気になるの」
「わかった。大事な戦闘部隊だしな、こんなこと口実にサボりやがったらしょーちしないぜ」
　そう言ってオトシマエも出てってしまった。
　姫とボクのふたりが、夕闇せまる小さな『開かずの部屋』に残された。チョット前、いや、ほんのきのうまでだったら、絶好のチャンスとばかりにせまって、こんどこそメガネを取った姫の素顔をカメラでばっちりフォーカスするとこだけど、今のボクにはそんな気力もない。



　チクリンやオトシマエにバカにされたこと、姫に責められたこと、それはいちいちもっともなことだった。ベンカイの余地はない。
「ボクはクルセイダーズのお荷物になっているのかな……」
　自然にそんなことばが口をついて出た。思えば、ミホちゃんがかばってくれたのに、ぜんぜんうれしくなかった。『こんなカワイイ子にまであわれまれてんだなァ』──そう思った。
「コックリさん──」
　姫の声がすぐ頭の上でして、ボクははじかれたように顔をあげた。目の前に姫の顔があって、びっくりした。
　姫はジッとボクの目を見つめたまま、床にペッタリすわりこんでいるボクの正面にきてしゃがんだ。アッと思ったが、さすがに優雅でごく自然な手つきでスカートのはしをおろし、ひざこぞうさえ見せない。
「そんなこと考えていたの？」
　やわらかなことばそのままに、ほのかな微笑をたたえた唇が動いた。ボクは聖母に道をきかれた牧童のように、ホントに素直にうなづいていた。
「たまたま今まであなたが活躍する機会がなかっただけじゃない。あなたでなければやれない役目はちゃんとあるわ。やってくれる？」
「も、もちろん───！」
　姫はボクの手をとって円卓につかせ、紙にサラサラと図を書いて説明した。
「──と、こういうことなの。危険があるかもしれないけど」
「い、命がけでやるよ！ そ、そのかわり……」
　ボクは小さな声で、姫の素顔を撮らせてほしいんだけど、と言った。
「写真はダメだけど……」
　そう言いかけて、姫はボクの前髪をスッとなであげた。次の瞬間、姫の上半身がボクの目の前にグッとのりだしてきていた。
　ひたいに熱い点ができた──。

OTOSHI MAE

三人組の制裁はともかくも、おまえら何をはじめたんだ!?



(たくも―、アイツらはどこまでロクでもねえやろーなんだ。新・風紀規則対策のミーティングをやるから部屋にいろって言っといたってーのに!)

　アタイが部屋に行ってみると、ドアは開きっぱなしで明かりもつけっぱなし。なのに、ヤマシイ三人組はおろか、ちったあマジメなシンイチローやヤスジローの姿もない。アタイの命令にさからったことっていえば、聖エルザに黙って入学したことくらいの、あの若松さえいなかった。まるっきしのモヌケのからなのだ。

　空手部が練習場所に使っている体育館裏に、念のために行ってみた。案のじょう、三人組の声が聞こえてきた。それもどうやら悲鳴らしい。

「おまえら、何やってんだっ!」

　アタイが一喝すると、とび蹴りの途中だった若松がびっくりしてネライをはずした。若松の足は、桜の木にしばりつけられた安田の大口の中にみごとにめりこんだ。

「だ、だって、アネゴとけいこできなくなったのはこいつらのせいで――」

　足をひっこ抜き、安田のはずれたアゴを蹴っとばして元にもどしながら、若松がまっ赤になって言いわけした。

　大杉と松岡も同じように木にくくりつけられていた。こっちは伊勢が居合い抜きの練習台にでもしてたらしく、空手着のあちこちが破れ、大杉は失神、松岡はションベンちびってふるえあがっている。

「このへんでゆるしてやるか? 乙島」

伊勢が息も乱さずに言った。

「いい、続けろ。だが、キャティと双子はどうした?」

「さあ…織倉といっしょに部屋に残っていたはずだけど」

　そう言いながら若松がはなった手刀を脳天に受け、安田が目をまわした。

(それがいねえんだから探してんじゃねえか。まさか、姫の『気がかり』ってやつが当たったなんてことになるなよ……オッ、あれは?)

　だ円形の体育館、オーバル・ホールをまわって、アタイが正門のほうへ行きかけると、生徒玄関の前あたりにチョコマカ動く小さな人影が2つ見えた。

「シンイチロー、ヤスジローじゃねえかっ!」

　アタイが怒鳴ったとたん、2つの影はピューッと逃げだした。そっちのほうに駆けつけてみると、クラブ勧誘みたいに机を玄関前にひっぱり出し、なにやらノートをひろげているミホとキャティがいた。

「部活サボッて、おまえらこんなとこで何やってんだ?」

　アタイが聞くと、ふたりの背後にかくれた双子がおそるおそる首を出した。

「〝生徒会活動はクラブ活動に優先する〟って生徒手帳に書いてありますよ。なあ、ヤスジロー」

「うん、そうだとも、シンイチロー」

「せえとかいかつどー、だと?」

「そ、そうです。乙島さん!」

　ミホが他人ギョーギな口調で言った。

「わたしたちは、けさ発表された新・風紀規則に反対する者です。学校側に白紙徹回を要求する生徒総会の開催のために署名をつのっております。あなたのサインがあすの聖エルザを救うのです。どうか、このノートにサインしてください。お願いします!」

「オネガイシマース!」

「おねがいしまぁーす!」

　キャティや広岡兄弟まで声をそろえ、ふかぶかとアタイにオジギした。

「ど、どーゆーことなんだ、これは!?」

CAMERA EYE

ミホたちを見おろすふたつの人影。どうやら片方は……

かたむきかけた太陽の光が、レンガ造りの校舎の片面だけを赤く染め、夕暮れの空を映した窓がまぶしい。

その下、すでに校舎の影になった生徒玄関の前で、いくつかの声がひっきりなしに同じことばをくりかえしている。

「お願いしまーす！」

「オネガイシマース！」

「おねがいしまぁーす！」

カメラ切りかわり、さかんに頭を下げている４人のすぐ背後からの画像になる。下校時間がせまっているためだろうか、クラブ活動を終えた生徒たちがひっきりなしにその４人の前を通っていく。だが、彼らの呼びかけに足をとめる者はほとんどいない。多くは時計を気にして急ぎ足で通りすぎるか、友人との会話に夢中で呼びかけに気がつかないといったふぜいだ。しかし、どの顔にもぎこちないところがある。そう、その呼びかけを意識的に無視しようとしているのだ。

それでもその４人は頭をひとりひとりに下げつづけ、呼びかけるのをやめない。

カメラ、そのまま通りすぎていく人波を追い、途中で一瞬止まってから、こんどはゆっくりと校舎の壁を映して上方にパンする。そして玄関のま上の窓際に立つふたつの人影をとらえると、そこにむかってズームインする。

ふたつの人影は玄関前の光景を見おろしているらしいが、シルエットになっていてその表情は見分けられない。

「なかなかおもしろいことを始めたようだな」

背の高いほうが手すりにもたれながらつぶやくように言う。

「はっ、これはやはり白雪のさしがねかと——」

前の人物のことばをひきとって、背の低いほうが答える。

「そうかな」

「えっ？」

会話はそこでしばらくとぎれる。

「新・風紀委員会をさしむけてやめさせましょうか？」

じれたように背の低いほうが言う。

「いや、どこまでがんばるか見ていたくなった。しばらくは手を出すな」

そこでカメラはさらに接近し、背の高いほうだけをアップでとらえる。唇のはしがわずかに笑ったようにつりあがるのだけが逆光の中で見え、次の瞬間、強い風がその人物の髪をはためかせて吹きすぎる。

—フェイド・アウト。



学校が絶対に要求を受けいれてくれるとはかぎらないんだわ）

階段の下の暗闇が、まるでわたしをのみこむ底なし沼のように思えた。

（それに、わたしたちがたのみにしている生徒心得のあの条項、オトシマエだってそんなものがあるとは知らなかったくらい、今までの平和な聖エルザには無縁なものだったというし…）

そんなことを考えながら部屋のドアを開けたときだった。まっ暗な室内のむこう、月明かりに浮かびあがった窓の外に、人影がひとつ立っているのが見えたのだ。わたしは恐ろしさのあまり、とっさに悲鳴さえあげられず、ドアロに立ちすくんでしまった。

ギッ、ギッ……。窓をこじあけようとする音が、矢のようにわたしの心臓をつらぬいた!!

——to be continued

学校側と新・風紀委員会の圧力についに立ちあがったミホ！　だけど、窓の外の影はいったい何者……!?

MIHO 3 署名運動は前途多難。今夜も真夜中のミーティングです♡

「ねえ、チクリン、お願いだから――」

「うっさいなあー、もー。眠れないじゃないのォ。こう四六時中ウサ耳通信機からあんたの声がしてたんじゃ、ノイローゼになっちゃうわヨ！」

「だから、署名してくれさえすれば、もううるさくしないから」

「ヤーヨ。あんなフケツな男どもが少しは遠ざかってくれるんだったら、あたしは新・風紀規則大カンゲイなんだから。じゃ、オヤスミっ！」

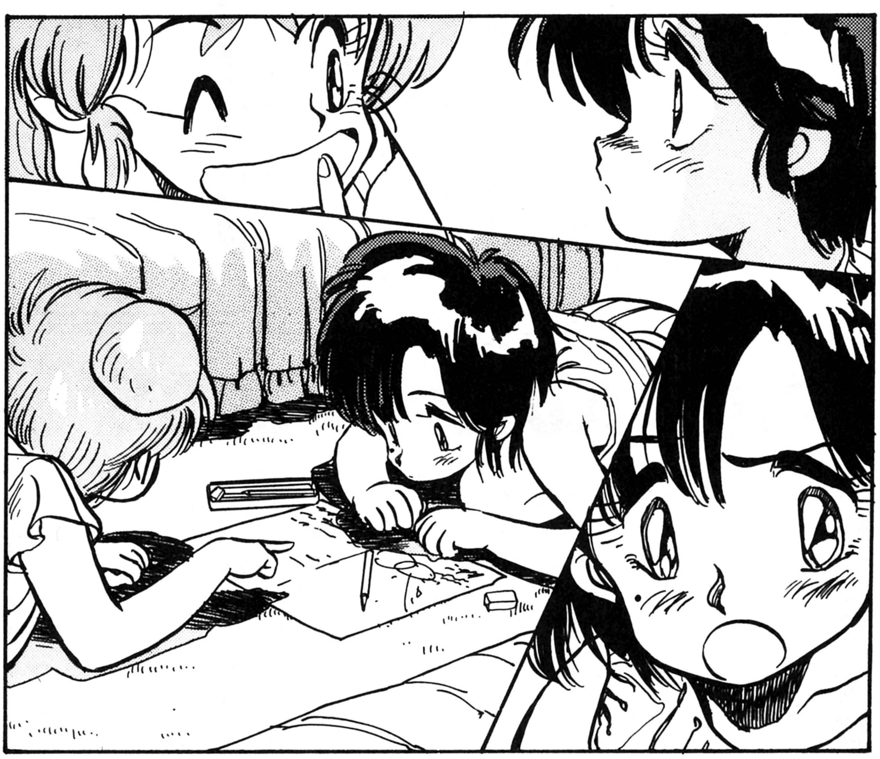
プツンと小さな音がして通信が切れた。こんなじゃけんにされるくらい何回もたのんでるけど、チクリンはぜんぜんサインしてくれない。

わたしとキャティたちが生徒総会の署名運動をはじめてから、もう3日が過ぎた。空手部にはサインをもらいに行ったけど、初日にいやいやサインをくれたオトシマエは、口もきいてくれなかった。姫（ヒメ）やコックリさんとは顔も合わせていない。姫（ヒメ）に「やめなさい」って言われないからチョッピリ安心してたけど、だんだん見はなされたようなさみしい気持ちになってきた。

（でも、これはいったん決めたこと。最後までやり通せなきゃ、そのほうが恥ずかしいわ。わたしは小さい頃からガンバリだけがとりえなんだから♡）

そう気をとり直すと、眠っている同室のユリさんを起こさないように足音を忍ばせて廊下に出た。2階にのぼり、とある一室のドアをノックする。

「マッてたヨ、みほサン！」



そこはキャティの部屋だ。エルザ・ハイツはすべてふたりずつの相部屋だけど、キャティは今ひとりきり。というのも、彼女の同室だったのが、あの事件の被害者のクミコさんだったからだ。事件の翌日、むかえにきた両親につれられて逃げるように実家に帰っていった。とてもショックだった様子で、事件のことを聞きだすことなんかできなかった。カラッポのベッドを見ると、胸がキュンとしめつけられた。

「今のとこ、合計何人？」

「エート、ちょとマッテネ。女子47人、男子が69人――合計116人。生徒総会開くのに必要なメンバー、いくつダッタっけ？」

「三分の一以上だから、160人。あと45人は最低いるわね」

「ソレにしても、女子すくないネエ。聖（セント）エルザのオンナの子、アンチ・デモクラティックあるか？」

「民主的じゃないってことはないでしょうけど、もともと男子が入ってきたのが気にくわない人もいるし、こんどの問題のきっかけになった事件が事件でしょ。女子は被害者だっていう意識が強いのよ」

「じゃ、オトコの子で集めるあるヨ」

「うーん。でも、高等部全体で男子は130人そこそこしかないのよ。そのうち学校側についている者もいるから、集まってあと10人が限度ね」

「サインしてくれたらオレイにキスするの、どう？　みほサン」

「わ、わたし、とってもできないわ」

「ア、赤くなってル！　キャハハ」

真剣ななかにもそんな笑いがあったりして、夜はシンシンとふけていった。あす重点的にまわるクラスや個人の分担を決め、わたしは一階の自分の部屋へとむかった。

明かりが落ちた廊下をひとりで歩いていると、これからの困難さと不安が胸にせまってくる。

（生徒の三分の一の署名を集めてなんとか生徒総会にこぎつけられたとしても、こんどはその総会で三分の二以上の賛成が得られなければ、学校に徹回要求を出すこともできない。もしも……もしもそこまで行ったとして、でも、

Crusaders Report

ハ〜イ、チクリンで〜す♡　きょうも元気だ、オカシがおいしー……え、あたしがゴージョーはるから、ミホちゃんがこまってるじゃないか、ですって？　な、なにゆーのヨ。ゴージョっぱりなのは、ミホちゃんのほーだかンねっ。(オトシマエだってそーいってるでしょ！)

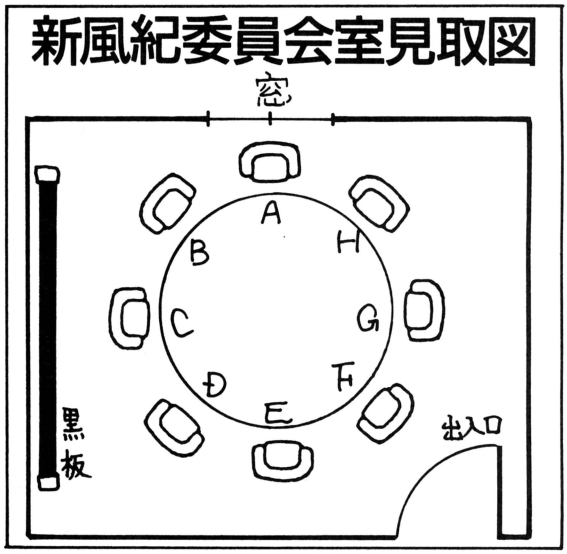
けど、お話のほーはだいぶシンコクになってきたわネ。クルセイダーズが分裂しかかっているってのもあるし、新・風紀規則なんてゆー信じらンない規則をおしつけられて、学園のムードそのものがクラ〜くかげってきたカンジ。屋上に立っていたのって、やっぱ、例の『若(わか)』かしらね。あいつがいつ正体を現すか？　コックリさんに与えられた秘密の指令とは？　ミホちゃんの涙ぐましいドリョクは実るか？　もひとつおまけに、姫が見つけた犯人とは!?　——今回だけでもナゾはこんなにあるゾ！　次回をお楽しみに一♡

さ〜て、大クイズのお時間ヨ。最初のトコで、あたしたちは新・風紀委員会室に連れていかれたわよネ。姫(ヒメ)がそこで犯人を見つけたワケだけど、そこで今回の問題は、ズバリ、

犯人はどの席にすわっていたのか

でーす。ただし、あたしたちクルセイダーズ４人の位置も答えてくンないとペケだかンね♡



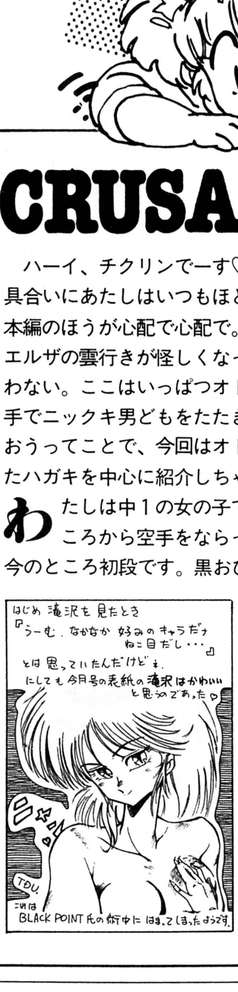


CRUSADERS DIARY

ハーイ、チクリンでーす♡　なーんて具合いにあたしはいつもほど元気はない。本編のほうが心配で心配で。いよいよ聖(セント)エルザの雲行きが怪しくなってきたと思わない。ここはいっぱつオトシマエの空手でニックキ男どもをたたきだしてもらおうってことで、今回はオトシマエにきたハガキを中心に紹介しちゃうネ。

わたしは中１の女の子です。小１のころから空手をならっています。今のところ初段です。黒おびよ〜ん。というわけで、コンテスト№１はオトシマエ。(広島県　福原雅恵　隊員№54)

©中１で初段なんて、スッゴイネ。ひょっとしたら雅恵ちゃんもオトシマエみたいなからだつきしているのかな？　そんなことないわよネ)



◀神奈川県　TDU(裏隊員No.2)黒点先生の術中にはまったのはあなただけじゃないワ

▶三重県　くらっしゃあ・カイン(No.56)コックリもっと役に立てっという意見に賛成

ERI OTOSHIMA
is the No.1
of *miss CRUSADERS*
Street Fight

こら、チクリンかきかえるな！　(群馬県　純　隊員№55)

©これって、本当はハガキを見てもらったほうが楽しいんだけどね。



Tシャツ当選者

広島県　福原雅恵 さん
群馬県　木村嘉之 さん
三重県　山下幸紀 さん
愛知県　鈴木京子 さん
奈良県　森嶋康介 さん

▼広島県　豹牙麗くん(NO.59)オトシマエがカッコよすぎるよ





▲奈良県　森嶋康介くん(NO.60)そうね。単行本にしようかな

武闘界のおじょうさまっ。へ、ヘン。誰が何てったってえりちゃんが最高なんだいっ。(三重県　山下幸紀　隊員№56)

宇奈月京平

むひょーっ、ボクははりきってる。ハッキリ言って、はりきってる。だから、はりきってレポートするのだっ！（このパワーの理由がわからんやつは 128ページを読み直せっ）

さて、問題の新・風紀委員会室とは、左図のような配置になってるんだ。クルセイダーズの女子4人と、新・風紀委員会の男子4人が、中央の円卓のまわりの8つの席についていた。そのときの様子をクルセイダーズの4人が、それぞれ次のように語っている。それをヒントに暴行事件の犯人（つまり靴の濡れていたヤツ）の位置を推理してほしい。

注意しとくけど、クルセイダーズの女の子はみんなことば使いに特徴がありすぎてすぐわかっちゃう。そこで、口調は姫のものに統一してあるからね。えっ、どーして姫にしたかって？ そ、それは……。

1

4人の証言

❶ 私たちは男子とはまじらずに、4人つづけてすわっていました。

❷ 「男なんか、みーんな聖エルザから出ていけばいいのヨ！」と言った私のとなりには、❻の証言をした人がいました。

❸ 両どなりに男子がすわっている人の正面はメガネをかけている人です。

❹ 私の左どなりにすわっていた男子の靴はたしかにかわいていました。

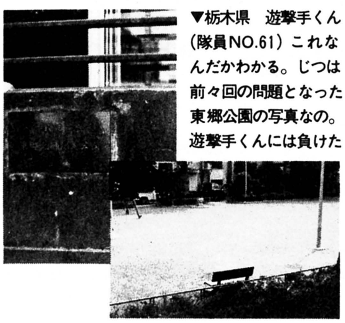
❺ ❷の証言をした人のすぐ横には男子はいませんでした。

❻ 私のまうしろが窓でしたが、❹の証言者は私ではありません。

❼ オトシマエはミホよりも右のほうにいました。

❽ 私が犯人の発見者ですが、❻の証言はしていません。犯人は私の右どなりの女の子の正面にすわっていた男です！

2



▼栃木県　遊撃手くん（隊員NO.61）これなんだかわかる。じつは前々回の問題となった東郷公園の写真なの。遊撃手くんには負けた

©オトシマエの武闘界のおじょうさまってキャッチフレーズはピッタリネ。あたしにもこんな感じのキャッチフレーズつけてくれないかなぁ。

オトシマエ。馬力＝10万馬力。パンチ力＝１トンパンチ。キック力＝３トンキック。空手必勝――コックリ様へ。すいませんがオトシマエのヌード写真300円でゆずって。（千葉県　菅原　崇　隊員No.57）

©あたしは、１番最後の文章で笑ってしまいました。でも崇クン残念でしたね。すでにあの写真はしっかりオトシマエにとりあげられてしまったんですよ。あしからず。

滝沢！　コノヤローめ空手うまいじゃねーか！　オラはまだ茶帯だい！　オラだって１日も早く黒帯になりてぇ〜ヨ。ウラヤマシ〜。（東京都　HERO　隊員No.58）

©そう、そうなのよ。滝沢礼子もけっこうつよいのよ。もちオトシマエにかなうわけないと思うけどね。

それにしても風雲急を告げるって感じの聖エルザ。これから先どうなるか知りたくない？　そこでこのコーナーでは新たに予想シナリオを募集しちゃうぞ！　キミの考えた今後のクルセイダーズについてレポートしてみてネ♡

ミス・クルセイダーズ人気コンテスト速報

	名前	票数
1	白雪和子	45
2	小栗まなみ	23
3	乙島恵利	20
4	織倉美保	16
5	滝沢礼子	7
6	キャティ	2

解答の募集。ということで、今回の問題は「犯人はどの席にすわっていたか」です。今回もめんどくさがらず、ひとつずつ考えていけばわかるはずです。

正解者には、５名に秋にもピッタリコンプティーク特製Ｔシャツをお送りしますので、ふるってご解答ください。〆切りは11月７日必着です。

また、この「クルセイダーズ・ダイアリー」では、みなさまから送られてきた感想、イラストなどを載せていくので、よろしくお願いします。できるだけ優先的にＴシャツをさしあげますよ。それから１月号でイラスト大賞を発表します。10月末までに送られてきたイラストを対象に、松枝先生、BLACK POINT 先生の２人に選んでもらいます。大至急描いて送ってください。

ハガキの送り先は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク編集部「聖エルザ・クルセイダーズＡＣＴ８」係まで。

ドクター四谷のシミュレーション研究所
SLG WORLD

OPERATION TEN

ぎゅわんぶらあ 自己中心派



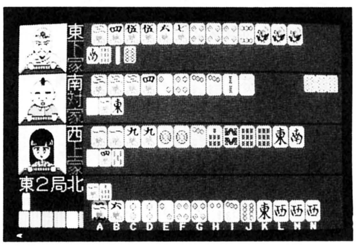
これのどこがSLGなんだよ！　って秋葉原助手のスルドイ突っこみにもひるまずドクターが取りあげるソフトは『ぎゅわんぶらあ自己中心派』。ワッハッハッハ、だれもこんなソフトがくるとは予想しなかったでしょ。

麻雀ソフトだってSLGだ、とわたくしは主張するのだ！

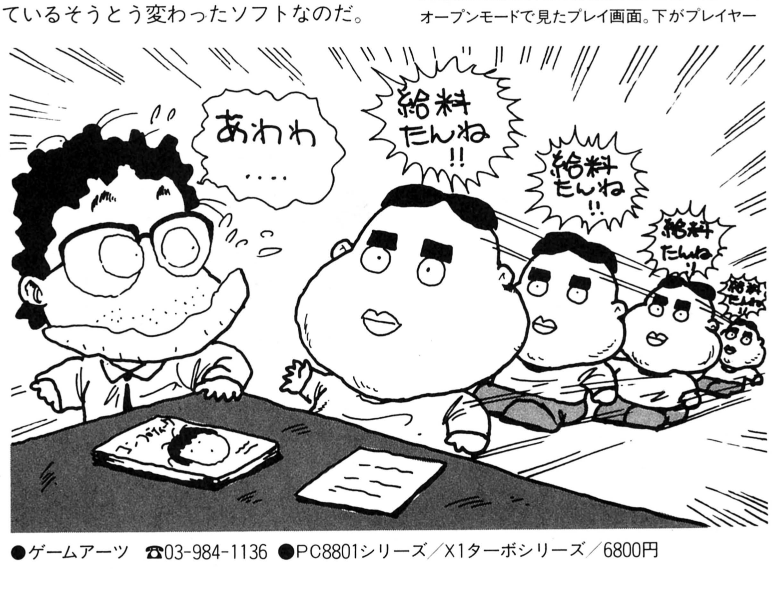
麻雀ソフトは、ずいぶん前からいろいろなものが店頭に並んでいる。でもそれらのソフトって、ちょっと一般のゲーム、つまりRPGやAVGと同じ感じじゃなくて、なんか思考ゲームぽっくって、カタくてムズカしそうで愛敬がないように思えたんだよね。それはなぜかって考えると、“麻雀をする”ってことにこだわりすぎて、“ゲームを楽しむ”ってことに無関心すぎたからじゃないのかなあ。そこで今回取りあげる『ぎゅわんぶらあ自己中心派』だ。これはマンガの原作をもってきたということもあるけど、そういうところに気を使ったというより、それをメインにしているそうとう変わったソフトなのだ。



キャラがいっぱいで、にぎやかなオープニング画面



オープンモードで見たプレイ画面。下がプレイヤー



イラスト／盛本康成（いつも締切り守ってくれてアリマトウ）

●ゲームアーツ　☎03-984-1136　●PC8801シリーズ／X1ターボシリーズ／6800円



12人のキャラクターの打ち方をチェックしろ

じゃあ、どこが変わっているのか話そう。ゲームにはマンガに登場する12人のキャラが入っていて、プレイするあなたは、このうち3人を相手に麻雀をする。そしてこのキャラというのが、このソフトの命でもあるんだけどなかなかすごい。マンガを読んでいないとよくわからないだろうけど、それぞれ性格が決まっていて、それにそった打ち方をするようにプログラムされている。さらにその内の何人かは特徴的な“ワザ”をもっていて、それを使って上がりにかかるからたまらない。

またゲーム全体としてはツキの要素を取り入れて、ただセオリーどおりに打っていればトップをとれるわけではない。こんなところも実戦的といえばそうかもしれないが、とにかくまともに麻雀をやろうとすると、なかなか勝たしてくれないとこがコワイ。

表の見方

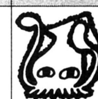
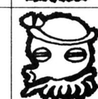
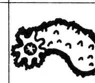
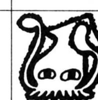
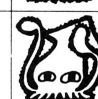
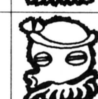
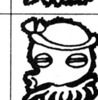
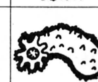
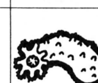
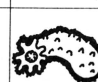
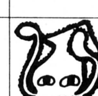
キャラクター・データの中で、とくに重要なのが**運**。表では、矢印が太くて上を向いているものほど運が強くなる。

技術はＡＢＣ順で評価。

血液型は……、やっぱゲームに関係あるのかなあ？

最後に、マークで表した各キャラの**評価**。ツオイ要注意だぞ、というヤツはイカマーク。いわゆるタコは、タコマーク。そして、あんまし強くないからそんなに気にしなくってもいいよ、というヤツはナマコマークだ。

ま、この、データを頭に入れたからって、勝てるわけではないけど、ま、読んでよ。

名前	運	技術	血液型	特　　徴	評価
 持杉ドラ夫	↑	A	AB	このメンツの中でもダントツの強さを誇る雀士。その打ち方は自己中心的で、大物狙いなのだ。でもタコによって場を荒らされると弱い。	
 律見江ミエ	↑	B	B	B型特有のよくいうとおおらかな、悪くいうとええかげんな打ち方をする。ガルじゃなかった、ぶりっこギャル独特の技「チャイ」をもつ。	
 店野真澄太	→	B	A	セオリー重視で強引な手づくりや、リーチはかけない。そんな自分を本人はシブイと思っているが、まわりはただ目立たないだけといっている。	
 迷彩レディー	↗	B	B	対称形の迷彩をつくっては「ねえ見て見て、トマト」などといい、やたらとゲーム中うるさいギャルだ。これを相手にしてるとペースが狂う。	
 ゴッドハンド	↑	E	？	とにかくやたらヒキがいい。「稲妻」「真空」「竜巻」の3大ツモ技を使い早い巡りであがってしまうが、1回でも阻止されると極端にオチこむ。	
 タコ宮内	↗	E	O	彼が何を考えているかは、ダレにも理解不可能といわれている。麻雀のルールや役を知らないが、運が強い。やたらポンやチーをして場を荒らす。	
 クリスチーネ.M	↘	C	A	麻雀中毒症にかかっていて、あがるとトリップ状態になる。そのためピンフなど安い役ではなく、ききめのある高い役であがろうとする。	
 オクトパシーふみ	↗	D	B	タコ宮内と同じタコ。しかも、腕はこちらのほうがいいのでタチが悪い。多面待ちなど複雑な技は使わず、単純にまとめること多し。	
 謎のじいさん	→	B	AB	この道うん十年の老雀士。腕はいいが運がめちゃんこないので、思った手であがれない。まあ気にしないで、勝手に打たしておこう。	
 中島ハコ	→	C	A	暗一い性格なので、ダマテンであがる。また役ではジュンチャン、待ちでは薄めのカンチャンなど多い。ほんとダークサイドの雀女だ。	
 貧乏おやじ	↘	C	O	運なし、腕なし、金なしの3なしオヤジ。何もしないでもオチていくが、オチるとさらにツボにはまる打ち方をしてくるので、悲惨である。	
 北家拳士郎	↗	C	AB	面前に異常にこだわる北家神拳の雀士。鳴いたのを見たことないが、そんなもん鳴いたらきっとすごく高い役に決まっている。	

イラスト／渡辺天留子(いつも極微細な絵を発注してゴメンラサイ)

中 タコ鳴きから奥義まで飛びだす、嵐を呼ぶ雀士たち!

ワハハハ、はっきりいってドクターは麻雀がヘタである。自分でいうのもなんだけど、初心者よりはまだマシという腕だから、ハコテンになったこともあるし、フリテン、チョンボと、だいたいひととおりのことはやった。朝日に向かって、「もう麻雀なんかすっか」と叫んだことだって。だからこのレポート類も、どこまでみんなの役に立つかはわからないけど、それぞれのキャラの特徴なんかも書いたから、それなりに参考にしてちょーだい。

タコに勝つにはタコを知れ

原作になっているマンガ同様、このゲームでも“タコ”キャラは重要な要素になっている。だれがタコかは前の表で見てもらうとして、じゃあタコはどんなことをするか、その対処法は。

1. タコはすぐに鳴く

タコは面前感覚がなくて、すぐポンやチーをしてしまう。どんな手でいくか深く考えていないので、その場になるとついつい鳴いてしまうのだ。ドクターも初めはこのポン、チーに何か意味があるのか考えこんでしまった。が、もちろんそんなものはない。

2. タコはすぐリーチに走る

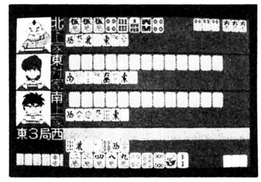
タコはリーチがつくと1役増えると頭の中で唱えているから、ゴミのような手でも、まだ先が見こめる手でも平気でリーチしてしまう。

3. タコツッパリに怖いものなし

タコはリーチをすぐかけるとさっきいったが、それで何を待っているかというとこれがすごい。場にすでに2枚切れているスーワンと、サンピンのシャンポン待ちをしたりするからだ。ほかにも他家がリーチをかけているのに平気で危険牌を捨てるとかの神をも恐れぬ行為にでる。しかもそれが通ってしまう恐ろしさが彼らにはある。

ドクターの所見

タコに勝つためには、まず相手をタコだと認識しておかなくてはいけない。そうしないとついついスジとかウラスジとか考えすぎて、そのあげくこんな牌で待ってるわけねよなー、ロン、なんてことになる。相手の流れに乗らず、わが道をゆけ。



タコ宮内がタコ鳴きしてあがった



タコはあがればいいと思っている



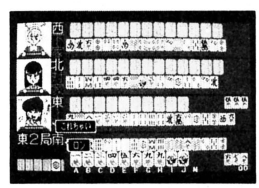
出た〜、タコノリで変身した宮内だ

ミエちゃんの場合

ミエちゃんは、そんなにうまい打ち手ではない。このゲームの中では中級ぐらいだろう。ただしヒキが強いからすぐリーチをかけてくる。そう彼女もタコの素質をもっている。ただし、だいたい明るく単純明解な手、タンヤオ、ピンフ狙いでくることが多い。
また恐怖の攻撃「チャイ」をもっていることにも注意しよう。このときドクターは一気通貫を狙ってテンパッていたんだけど、そこにミエちゃんから牌が出た。そこでロンすると、ミエちゃんから「チャイ」。つまり「これなしね、本当はこっち」と捨て牌を替えられてしまうのだ。もちろん許さないこともできるけど、女の子だからね。

ドクターの所見

ミエちゃんとやるときには、リーチさえ気をつければ、そう悲惨な目にはあわないだろうし、リーチもそう変な待ちはしないから読める。気分屋だからアガリが続くとノってくるが、アガレないと自然にヒキも悪くなってしまう。たたくなら早めに。

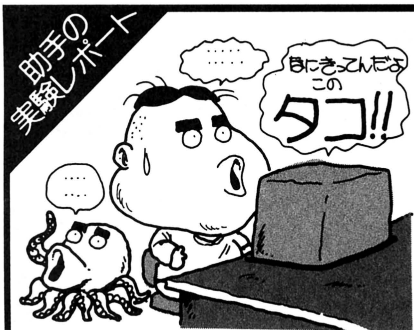


「チャイ」攻撃でせまるミエちゃん



危うくチョンボするところだった

助手の実験レポート



ジャラジャラジャラ、ポン、チー、ツモ、チンチロリ〜ン♬ 麻雀ソフトの音とともに響くコオロギの鳴き声。ああ、秋だなーてか!?

秋葉原 しっかし、SLG研で麻雀をとりあげるとは予想しなかったよう。

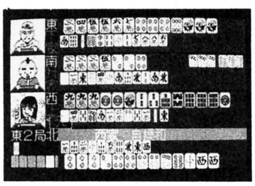
四谷 ぐわっははは、オドレーたろ。ずーっとガチガチのSLGが続いてたからな、たまにはこーゆー理屈抜き、楽しけりゃいーじゃん、てなソフトもいいだろうが。いやー、わが研究所は、ふところが深い!

秋葉原 フ〜ン、『T.D.F.』をハウツーウィンページに取られたからネタ切れだってウワサも出てるけどよう。

四谷 オメーだろーが、そんなウワサ駅前でばらまいとるのは。んなことい

オクトパシーふみの場合

ふーみんこと彼女こそ、日本タコ友会会員ナンバー001のタコの中のタコである。したがって、最初のコーナーであげたタコの３大特徴を、すべて会得しているのはいうまでもない。さらに彼女はフハネが計算できないというワザをも合わせもっている。ドクターも国士無双までイーシャンテンという絶好の手を、ゴミでパーにされた苦い経験がある。こんにゃろー、ラス前でトップでもないのに、たったピンフ1000点だぜ、まったく。というわけで、個人的に恨みがあるふーみんだが、下を見ても倍満をツモあがりしているように、ノってくると手がつけられなくなるタコノリがでやすいので注意したい。ホンイツ、それもバカホンが好きだから、オタ風を鳴いてきたら狙っていると考えていいかもね。


ツモあがりで浮かれているふーみん



どえ～裏ドラっついて倍満だ!!

ドクターの所見

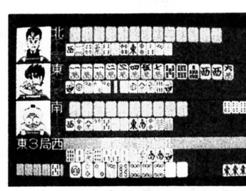
彼女は運をたよりに打っているので、あまり相手にせずにときどき捨て牌を見ながら牽制する程度でいいだろう。

もしポンポンあがってトップをとりそうな勢いならば、こちらもタコ打ちで対応するしか手はない。「タコを制するものそれすなわちタコ」と中国の故事にもある、わけないだろう。



北家拳士郎の場合

彼はあの北家の使い手だ。そう親に鳴かれぬよう牌をしぼりこみ、面前であがって相手を破壊する北家神拳を使いこなすのだ。彼はほとんど鳴かないで、配牌とツモだけで手を進めていく。そのためによく注意していないと、いきなりロンされたりツモあがりをされたりする。下の場合では、５巡目にリーチがかかり、最後はツモあがりされてしまった。ギャーどんな手だろうと見てみるを、なんのことはないリーチ・メンゼン・ドラ１だ。こんな風にリーチをかけたりテンパッたりしてきても、面前であがることを第一に考えているので、あまり高い役（役満以上）は狙ってこないようだ。しかし北家になったときは要注意。ルールによるとそのワザのすべてを使って、高い役を狙ってくるとある。

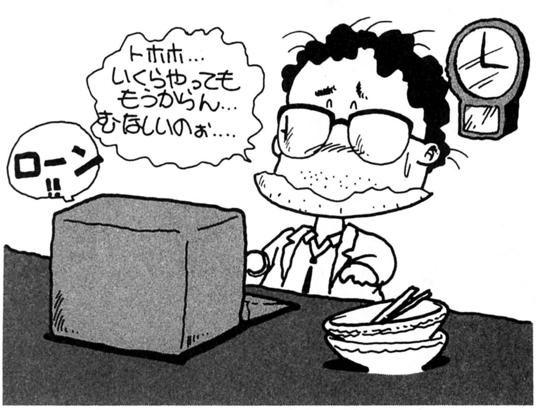

アチャ！　北家神拳でツモあがり



なんだリーチ・メンゼン7800点か

ドクターの所見

このように面前で暗ーく打つ北家神拳に対抗するには、次つぎに鳴いて明るくルンルン打つ南家聖拳しかない。とにかく場の気を乱して、タコ的にポン、チーをやり北家より早くあがってしまうことだ。ただし、安手になってしまうので、あまりやりすぎないこと。



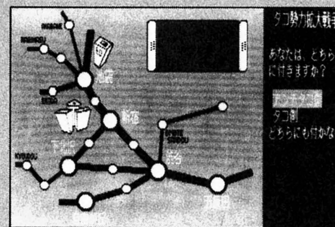
いから、とっとゲーム始めなさい！
秋葉原　ホイナット、この最初のモード選択だけど、どうすりゃいいの？
四谷　ここはねえ、最初の約束事（１発ありとか、クイタンありとか）を決めると同時に、フリー対戦モードにして自分で対戦相手を選ぶか、トーナメント戦モードで勝ち抜き戦をやるかも決めるわけ。それから、指導者ありにすれば、ゲーム途中であれこれアドバイスを受けられるから、初心者でも安心ね……、ん？
秋葉原　グー、グ～～、グ～～～♡
四谷　クラ、クラァ、グラアアアア!!　人が長～い説明をしておるのに、♡マークまで出して寝とんじゃない、てえの、クラア！
秋葉原　うっさいよう！　秋バテで、３行以上セリフが続くと、眠たくなるってえの、ファ～～。
四谷　ったく、あーいえば交遊録だなあ、オメーは。そんなことだから、いつまでたってもこの連載が読者の人気投票１位になれんだよ。
秋葉原　ケッ、１位どころか10位にも入ってないよう、もうすぐ打ち切りだよう、ヤーイヤーイ、イデッ！

速報 ぎゅわんぶらあ自己中心派2

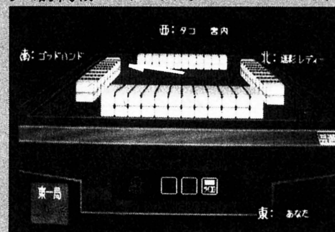
研究所の調査によるとこの『ぎゅわんぶらあ』の第2作が着々と進行中なのだ。その最新レポートを、お届けしよう。

続編には、新しい12人のキャラクターが入っている。詳しいところは下を見てくれればわかるだろうが、第1作にも増して個性派ぞろいだ。開発者の話によるとみんないろいろなワザをもっているらしいけど、まだその思考ルーチンは秘密だってさ。また雀卓も全自動卓になっていて、ダイスもピコピコ鳴るのだ。カラーで見せられないのが残念だけど、牌がちゃんとせりあがってくるところなんか感激。よーやるよなー、本当に。

ところでもちろん、このソフトは第1作を買ってなくてもプレー可能だが、もしもっているなら、ふたつを合わせて計24人でプレイもできる。そんでもってうれしいことに、そんなときには、「下北沢タコ討伐戦モード」っていうキャンペーンが用意されている。これはタコ軍団とアンチタコ軍団に分かれて東京西部の雀荘の取り合いをするというもの。さてあなたはタコにつくか、それとも?!



タコ討伐戦モードマップ。タコマークが不気味



洗牌も全自動になって、せりあがってくる

これが新メンバーだ



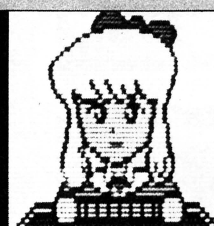
勝ち過ぎの金造／ものスゴイ強運で役満連発



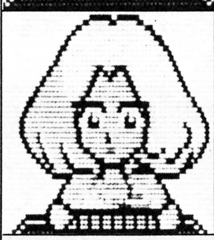
全自動の狼／麻雀コンピュータを利用する知能派



ブラックザンク／患者より点棒の悪徳外科医雀士



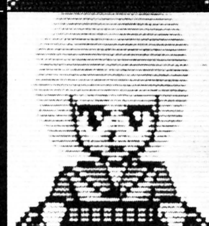
クララ／ロマンチシズムに浸るお嬢様雀士



カルフォルニアレディー／USAギャル雀士



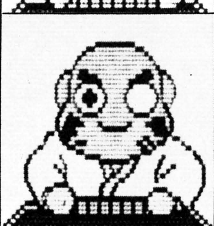
ソニー君／VHS牌とβ牌を使う技術屋雀士



かおりちゃん／暴牌族の一員である非行少女



森田健作／麻雀で青春を語る男



バッドハンド／いつもヒデー配牌の麻雀求道者



献血のお由起／負け分を血液で支払らわせる

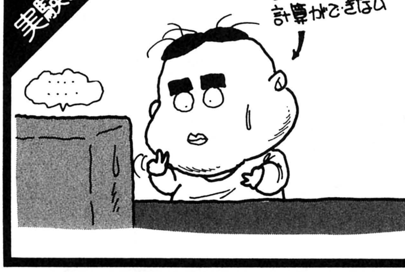


ヤーメネーター／負けても負けてもやめないヤツ



ハルタン星人／ウラドラ光線を発する怪宇宙人

助手の実験レポート



四谷　よし、実戦開始だ。オメーが親だから、ガッツ入れてけよ。

秋葉原　オッ、ワンズが8枚もきたよう。これならホンイツ狙いだなっと、ツモってサクサク、ツモってサクサク……、げっ、3巡目なのにゴッドハンドがリーチだよう!?　あっ!!

という間もなく「稲妻ヅモ」さく裂、ゴッドハンド、初アガリである。

秋葉原　こんなんあり？

四谷　あたりめーだ。これが『自己中心派』の怖いところよ。メンツをよく見ろ。ゴッドハンドや北家なんかがいるんだから、安くても早めにあがって、ツキを確保すべきなんだぞ。

秋葉原　ツキ？



1ページになったり、2ページになったり、なくなったりと毎月変動相場制の特別講座。高価安定相場にするためにも、キミたちのパワーあふるるお便りが必要なのだ。たのんますよう、ホントに！

ガイアの紋章

ぼくの『ガイア』の必勝法です。

まず、キャンペーンモードで最初にドラゴンナイトを３人買います。そして１人も殺されないように１面をクリアし、ポイントが入ったらひたすらドラゴンナイトを買います。こうしてしばらくはドラゴンナイトでいき、ゆとりがでてきたらポイントを残していきます。

ドラゴンナイトは、20人ぐらいを限度に考えてください。

残しておいたポイントがたまったら、すぐドラゴンを買います。そしてドラゴンが2、3匹となったら、あとはドラゴンだけで戦わせ、ポイントが入ったらまたドラゴンを買います。

魔法は「ワザ」や「力」があると便利です。

あとはこの繰り返しで勝てます。

〈愛媛県・田坂善郎〉

世に必勝法のタネはつきまじ。やっぱありましたねぇ、『ガイアの紋章』にも必勝法が。ドラゴン戦法とは、考えたもんだね。ちなみに田坂クンは、「18入江」からドラゴンを投入し、なんと50分で終わらせたとか。うむそーだ、全国の『ガイア』ファンよ、キャンペーンモード最短クリア時間を募集するぞ。くわしい経過報告といっしょにこのコーナーに送ってね。

信長の野望・全国版

四谷先生、秋葉原助手、いつも楽しく読んでいます。５月号で金や米のたくわえられる限界の質問がありましたが、88版では国によっちがいます。ちなみに加賀越中の国では、金が1800、米が1800です。これが美濃の国だと、それ以上になります。

また限界時に金米の輸送をしますと「殿もうこれ以上はできませんぞ」といわれてしまいます。

〈神奈川県・林英崇〉

やっぱり国によって限界点がちがうんだ。そうすると民忠誠度なんかにも限界があるのだろうか。謎はますます深いぞー。よりいっそうの調査を望む博士なのだ。

ガイアの紋章

ぼくは『ガイアの紋章』のキャンペーン・モードを１日で解いてしまったのだ。ぼくの作戦を紹介しよう。

●作戦１／ポイントが250以下の場合、マップが陸タイプだったら、前方に耐久力のあるアーマーナイトなどを置いて防衛線を張り、その後ろからクロスボウが攻撃する。マップが海タイプなら、前方にタートルナイト、後ろにガレーシップを配置する。

●作戦２／ポイントが250以上の場合、マップがなんであれ出せれるだけホワイトドラゴンを出し、あとはコンピュータにまかせる。このときは「甲」や「霧」の魔法がおススメ。

〈大阪府・平松利弘〉

これがフツーの作戦だよね。ほかにも『ガイア』攻略の作戦が届いているから、また紹介するね。

ここんとこヨロシク

いつもＳＬＧ研読んでくれてありがとう。でも読んでばかりいないでキミもどんどん参加しちゃおうぜ。研究所では、ＳＬＧに関するお便りなら、なんでもいつでも受けつけてるのだ。もちろんまだ取りあげてないゲームでもＯＫ。ただし他誌にのっていたのは基本的にダメだかんね。それと使った機種、こんなゲームをのせて欲しいってのも忘れずに書いてくれよー。

あて先　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷ＫＴビル４Ｆ
コンプティーク編集部内
「ＳＬＧ研究所」宛

四谷　そう、このゲームには、ちゃんとツキという要素が入っていて、連チャンでポンポンあがれば、それだけ配牌やツモがよくなる。つまりツイていく仕組みになってんのよ。

秋葉原　ほうほう。

四谷　だから、初めからホンイツ狙いというのはミスチョイスだったわけ。このメンバーだと、まずゴッドハンドが動くから、どのような形にでももってける手でようすを見ていたほうが正解だったな。

秋葉原　ほうほうほう。

四谷　それに安かろうがなんだろうが、とにかく親はあがることを最大の目的とするべし。とにかくあがっていけば、ツキを呼び、自然と高い手がでてきていくからな。

秋葉原　ほうほうほほ〜い。ツキを呼べば勝ちなんだな。

四谷　そのとおり！

秋葉原　おーい、おーい。

四谷　それ、もしかして……。

秋葉原　ツキ呼んでんの。

四谷　古いオチやるんじゃないっての。

おそまつ！

ボクたちパソコン通信坊
Networkers' Talk



さあ、パソコン通信にうってつけの季節がやってきました。えっ、どこがって？　電話代も安くならないしさ。いいじゃない、そんなこと、いまさら。今月も豊富な話題で迫ってみるよ!

BOARD WATCHING

アニメファンは見逃すな!

アニメファンに朗報。アニメのことならなんでもおまかせのネットを紹介しちゃいます。

ネットワークの名前は「メイプルタウンネットワーク」。これは、アニメの好きな人たちが活発に交流しているネットワークです。Sysopはポリアンナさんという大学4年生の男の人。1年も前からあったなんて……。知らなかったなんて、うーんアニメファンを自認してるとショックは大きい……。

さっそく紹介しましょう。

メニューは「メールサービス」「システムからのお知らせ」「ブレティンボード」「ゲーム・占い」「Sysopとのチャット」などともりだくさん。

ブレティンボードのメニューは、

①ファンタジー・名作・ホームアニメ
②ＳＦ・メカ・ロボットアニメ
③学園・スポーツアニメ
④キャラクターアニメ
⑤ビデオアニメ
⑥その他のアニメ
⑦声優・アニメ歌手・ＢＧＭ
⑧ＣＧ／アニメ技術
⑨フリーボード

となっていて、かなりマニアックな書きこみがたくさんあります。

また、ネット上でゲームを楽しむこともできて、ゲームのメニューは、

①パティの日曜日（アドベンチャー型ゲーム）
②血液型バイオリズム星占い

の2つだけなんだけれど、タイトルを見ただけで、なんとなくウキウキしてきちゃうから不思議。

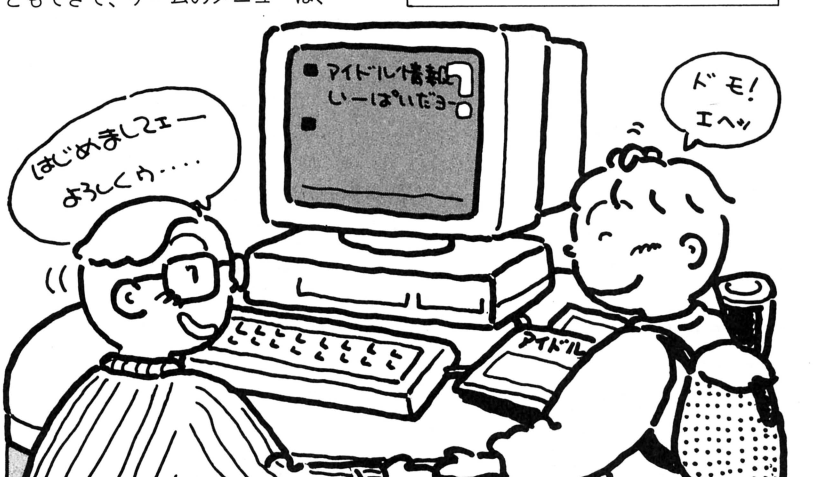
電話番号は☎03-602-2618。プロトコルはN81ＸＮ。300/1200ボーサポート。24時間運営（ただし日曜午後8時～月曜午前6時までは休止）。ゲスト用のＩＤはMAP000。オンラインサインアップ可能。

※締切り過ぎて緊急情報が飛びこんできました。「メイプルタウンネットワーク」は、ハードウエアトラブルのため休止中。再開は、10月中旬以降になるとのことです。

FSD-BBS

☎0425-46-1455
ゲストＩＤ＝FSD9999

FSDとはAdvanced-Future-System-Discovery-BBS-Networkの略称ということで、速いホストのためのプログラムや、エスケープシーケンスを使った画面制御など、新しいシステムに果敢にチャレンジしている。ゲストでは見られないが、人工知能やＲＰＧ、アニメなどのボードが9コあり、なかなか楽しめそうなＮＥＴだ。



これで鬼に金棒！

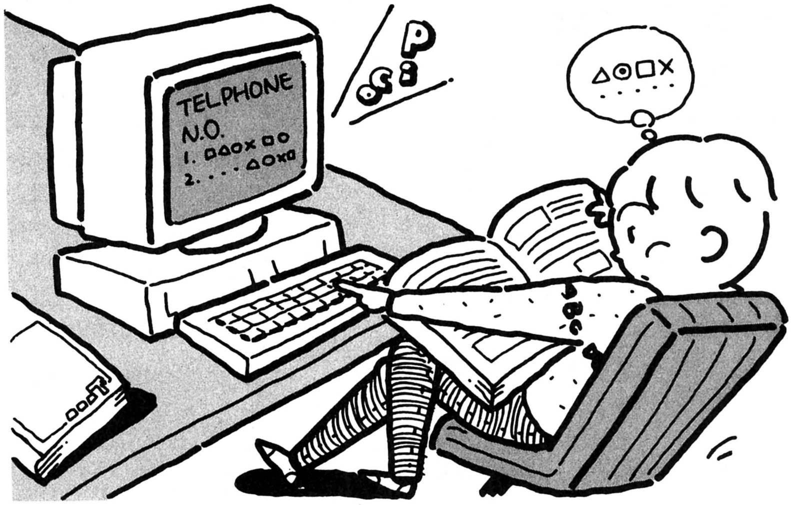
キミは電波新聞社から発売されている、「パソコンＢＢＳ電話帳」を読んだかな？

ま、電話帳というのは“読む”というよりも“使う”という感覚のものだけど、とにかくこの本はすごい。パソコン通信の基礎知識から始まり、ＢＢＳの楽しみ方、ＢＢＳ開局の方法、モデム・通信ソフト一覧、と続き、最後は圧巻の「日本列島北から南まで全国ＢＢＳ局データ集」



今までのパソコ通信の本って、役にたちそうで読み終わってみるとそうじゃない、というものが多かったけど、この本の場合はそうではない。どの項目もしっかりとした構成になっていて、収録されているＢＢＳの数は、なんと300局。しかも、おのおののネットワークのプロフィールは、もうほとんど完璧。

Ｂ５判224ページで、定価1500円となっとります。





ファズの大好き！BBS
Chater VS. Boader その2

ファズの原稿は一部のマニアの間で異常にうけています。今回は「CHATテク」で攻められました……

おお、今日も元気だ、目が黄色。さぁて前回はCHAT用語について解説したが、今回はですな、いわゆるひとつのCHATテクニックの数々をご紹介したい。とくに、「あぁん、みんなタイプが速くってついてけなぁい！」なんていってるキミ。キミのような初心者は、心して読むように。

でだ。やはりそのCHATってのはキータイプの速さっつーのが一応かなり有効な武器になるんだと思う。できれば、キーボードなんか見ないで800連発のマシンガンみたく叩きまくることができれば、いいのだが……。

しかし、ただ速く打てればよいってわけじゃない。速く打てる打てないってのは、おいおい慣れればよいわけであって、それより肝心なのは、その人のセンスなんでしょうな。で、おもしろいのが、別に実際のお話上手がCHAT上手かっていうと、そんなんでもないってこと。

では、どういうところで、そのセンスが光ってしまうのか。ほほほ、いよいよ本題である。

「ニュアンスを文字で表現する」

CHATERのほとんどが、これに命はってます。たとえば、

〔ファズボール〕ナニ、イッテンノヨー!!

ってやるよりも、

〔ファズボール〕なに、いってんのよー!!

ってやるほうが、インパクト強いわけ。初心者の人なんかは、漢字カナ混じりで、打つのって、なかなか大変でしょ？　でも、ここぞって時に全角で、いきなしやってみるとけっこうおもしろい。反対に、ずーっと全角で書いていた人が半角で、さっきみたく書くと、今度は一転して「自信ないけどさ、ふだん、よくいうよね。いいわよいいわよ」ってかんじの「ナニ、イッテンノヨー!!」になるんだよね。

あと、どの字を使うかも大問題なわけ。だから「おじさん」と「おぢさん」が厳格に区別されているようにね。かのDarylさんが一発決めて抜ける時に使う、「ヲツハツハツ」って笑い声も気分によって「をつはつはつ」となったり「オツハツハツ」となったりするそうな。

「画面分割バトルCHAT」ってのもある。これもよく使う手なんだよね。ずっと画面の左端で話が進行している時なんかにさ、

「お、やべやべ、避難しろ」

とかってTABキー使って右のほうに字を打つわけ。すると、みんな

「ひゃぁ　怖い怖い！」

とかって、やっぱり右に移動しちゃう。人数が多い時なんか、（まぁ、他のchに移りゃいいもんを）左端組、TAB4個組、TAB6個組とかに分かれて、それぞれちがう話したりするのよね。

で、「自己分裂型CHAT」って知ってるかな？　これっていうのは、私が編み出した技なんだけどね。自分自身が3つに分裂してしまう現象なのだわ。左手と右手と、そして本人に。

〔右手〕ねぇねぇ信じられる？> 左手

〔左手〕さぁね、わからん> 右手

〔私〕なによお！ぐちゃぐちゃウルサイわよお!!> 両手

て、ぐあいなわけ。ま、そうとうノリのいい人にしか通用しない技ではあるんだけどね。

ううむ、まだまだあるんだけど、そろそろ文字数が足りなくなってきたわい（あと、5行か）いうわけなんで、まぁ次号は、いよぉ！　待ってました！　BOADERの話いっちゃうからね。いろいろ、おもしろい話あったらさぁ、ポストしてってちょうだい。

そんじゃ、またね！> みんな

「NET JACK」でネットワーク！

右下の写真が、「手の平にのる手軽なパソコン通信ターミナル」のキャッチフレーズで売り出された「ＮＥＴ　ＪＡＣＫ」だ。パソコン通信はやりたいんだけど、モデムが高くて、とか通信ソフトが高くて、といった理由でためらっていた人はけっこう多いはず。でも、低価格、小型軽量、カンタン操作が信条のこのマシンがあれば、もう怖いものなし。

「ＮＥＴ　ＪＡＣＫ」の主な特徴は以下の通り。

①通信システムの一体化

②表示は家庭用テレビでＯＫ。一行40文字表示も可能。

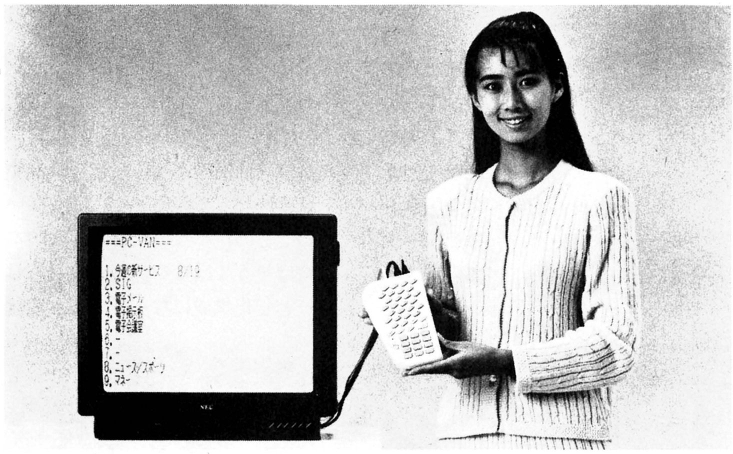
③片手で扱える小型軽量さ。テレビのリモコン感覚で使えることを基本コンセプトとしているので、もう通信のシステムで場所をとられることはない。

④気のきいたキーボード配列。電卓感覚で使えるように、キーの配置にＡＢＣ方式を採用。

その他の機能としては、ダイヤル・プッシュ式のどちらにも対応していて、オートログインも可能（最大４局まで登録可能)。画面の一時停止、12画面分のスクロールアップ・ダウンも可能。そして重さはなんと320グラム。気になる値段も29800円と、お手ごろの価格。モジュラーケーブル、ビデオケーブル（テレビに接続するためのもの）などが標準で付いているのもうれしいね。

パソコン通信を楽しむのも、昔は大がかりなマシンが必要だったけれども、それがワープロ通信になり、そして、とうとうここまで来たか、という印象さえ受けてしまいます。よーく考えてみると、パソコン通信だけを楽しむのなら、この「ＮＥＴ　ＪＡＣＫ」でいいもんね。パソコン通信の普及に一役買ってくれそうな気がする一台です。

NEC「NET JACK」





「日経MIX」有料サービススタート

以前にも一度紹介したことがあるけど、「日経バイト」や「日経パソコン」などでおなじみの日経マグロウヒル社が運営するパソコン通信サービス「日経ＭＩＸ」が、実験サービス期間を終えて、本格的なサービスを開始したよ。「日経ＭＩＸ」を一言で表現するなら、“大人のネットワーク”とでもいうのでしょうか、とにかく落ち着きがあります。基本的には電子会議システムをとっているので、気にいった会議にだけ参加することも可能。会員はみんなパソコン関連の情報に詳しくて、これからパソコンを学ぼうというひとにはうってつけじゃないかな。みちろんゲームに関するコーナーもあって、かなり高尚な（？）話がかわされていたりします。会員の中にはソフトハウスやメーカーの人などもいるので、いろいろおもしろい話が聞ける（読める）かも知れませんよ。

気になる人は、さっそく、☎03-380-6011の日経ＭＩＸサービスセンターに問い合わせてみよう。

VOICE BANK NET

☎03-467-0096（他に４回線あり）
24時間運営 ゲストＩＤ＝GUEST

YAMAHAのショップが運営しているＮＥＴ、とくれば、音楽関係のことならバッチリなのは当然。ＭＩＤＩは、機材のセットがすむまでが大変だけど、ＭＩＤＩのボードもあるので、使ってる機材の間で出てくる、細かい問題にも答えてもらうるんじゃないかな。

しかし、ここの特徴は、それだけではない。最近では、ここはネットワーカーの間で、ＣＨＡＴのＮＥＴとして、名をはせている。（だから、回数線が多いのかもしれない）当然、ＣＨＡＴの好きなネットワーカーが集まってくるので、ＮＥＴ有名人とＣＨＡＴするチャンスがあるかも知れないね。ＮＴＴなんか怖くないという、03地区のリッチな人なら、挑戦してみるのもおもしろいと思うよ。

マークの思わずBBS

まだまだ続くマークのBBS紹介のコーナーです。今月は「レースニュースNET」!

最近モータースポーツファンが急増しているけど、そんなライダー&レーサー必見のBBSが「RACING NEWS NET」だ。

隔週で発売される、「RACING NEWS」という雑誌の編集部がやっているBBSで、世界各地のモータースポーツレースの速報が、２輪４輪問わずに即刻掲示されるという、モータースポーツファンなら、よだれのたれそうなBBSなんだ。

BBSのSYSTEMは、JUPITERと同じ形式で、まずREADかWRITEかのコマンドを入力し、BBSのボードを選ぶという方式。ボードの中で迷子になる危険も少なく、初心者にも扱いやすいシステムだよ。

BBSボードは、インフォメーション、編集部とのホットライン、２輪レースの最新情報、４輪レースの最新情報、解放区（フリートーク）、RACING、NEWSの目次、の７つのボードがあって、とくにフリートークの解放区ではレースやイベント、チケットの情報などが、マニアのあいだで飛びかっている。

回線番号は☎03-234-6295。プロトコルはN81XNの300ボー。シフトJIS対応で漢字もＯＫ。運用時間は月〜金の午後５時〜午前10時まで。このほかの時間は、たぶん仕事にこの電話回線を使っていると思われるので、くれぐれも運用時間だけは守ってくれよな。

ゲストＩＤはRN0000だけど、インフォメーションを読んで、プロンプトが、〔ICH>〕に変わったら、SENDとコマンドを入力し、RN0050のSYSOPに電子メールで、住所・氏名・年齢・電話番号・性別・希望パスワード・希望ハンドルネームを送っておくと、あとでＩＤがインフォーメーションに発表されるJUPITER同様、TALKコマンドもあったりして、夜な夜なバイクやF1レースの話も飛びかっているのだろう。

F1レースやオートバイ好きのキミはもちろんのこと、男の子なら（女の子だってもちろん）、ぜひ１度はアクセスしてもらいたいBBSだ。



コンプティーク&アイドル パソコン通信

【ID QJA021 麻井智恵子ちゃん】

夢工場

ぬはは、行ってきました夢工場に！ EYENETのユーザー＋コンプティークの読者＋関係者、の総勢14名は、体が溶けてしまうほど暑〜い８月14日（今思うとずいぶん昔だな）、決死の覚悟で夢工場パビリオンにくり出したのであった。

当日は、とにかく人人人人と、人の大洪水。立っているだけで汗は流れてくるし、で、も〜た〜いへん。行きたいところはいっぱいあったんだけど、どこもかしこも黒山の人だかり。多忙がたてまえの我々には、「待ち時間２時間以上」のはり紙はきつすぎる。ゆえに、ゲリラ的にあっちこっちを歩き回っただけでした。

「ゲゲゲの鬼太郎館」は記念撮影のみ。移動中に見つけた、移動公衆電話のおね〜さんと楽しくお話し。タダで電話をかけさせてもらったのだ。その後は「マジカルロマンス」へ行って、強引に「スキャンダル・マジック」にチャレンジ！ 智恵ぴょんは、スーパーマンに変身したのであった。

暑くて、人が多くて、疲れたけど、とっても楽しい一日でした！



◀「スキャンダル・マジック」は映像の合成で、現実では不可能なことをやってのけるのだ。智恵ぴょんは元気よくスーパーマンに変身！ そして、なんと、この合成画面はプリントアウトすることができるのだ。その現物が左の写真（カラーです）。欲しい人は、ハガキで編集部へ応募のこと

▶「ゲゲゲの鬼太郎館」で記念撮影



▼移動公衆電話の女のコたちは女優のタマゴだった！



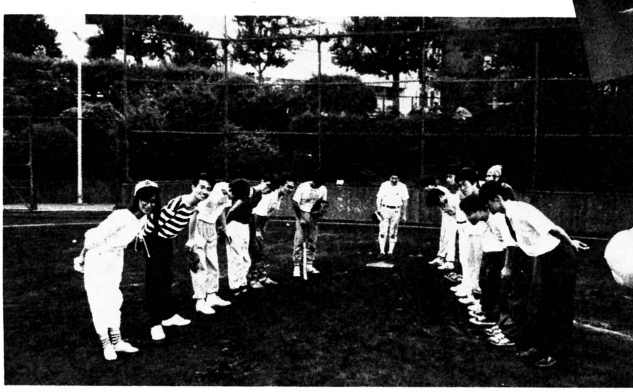
野球大会

いや〜、実にさまになっているのだ。見よ、智恵ぴょんのこの雄姿を。いかにも、野球をやるゾ、といういでたちなのだ。

さ〜て、さて、智恵ぴょんは大ホームランをかっ飛ばしたのだ。それも、初回先頭打者の初球でだ。しかし、バットは振っていなかった。なぜか？ よ〜く見ると、智恵ぴょんは“顔”で大ホームランをかっ飛ばしたのであった。

「うぇ〜ん、痛いよ〜」と泣いちゃったのが左の写真。

で、その写真の左の写真を見てちょ。バッティング・フォームは、マネージャーの池村さんよりも智恵ぴょんの方が、ず〜っと良いのだ。痛かったけど楽しい野球大会でした！（ホントかな？）











♥212ページを見よ！

EYENET
予備校でお話し!!

NEW FACE
ID QJA 026 【北岡夢子ちゃん】

小さいころから歌手になりたかったとゆー夢子ちゃん。それも、できることなら「大好きな松田聖子さんと同じ事務所（サンミュージック）に入りたかった」そ〜な。で、夢子ちゃんはサンミュージックのオーディションに挑戦。見事に合格して、この道へ。

夢子ちゃんは東京・上野の生まれ。下町育ちの元気っ娘！ 鉄棒やったり、地元の祭りでみこしをかついだり、近所中を走り回っている女のコだった。

中学、高校は女子校へ。女の園ね♥ここでもめだった夢子ちゃん。通学電車の中で、知らない男のコからラブレターをもらってたんだって。それでも、やっぱり遊び仲間は女のコ。

現在、夢子ちゃんはレッスンのまっ最中。10月11日からはドラマ「こんな学園みたことない！」(日本テレビ系、19:00〜19:30）に出演するんだ。

「レッスンは厳しいけど楽しい。一度踊りがうまく踊れなくて、泣いちゃったこともありましたけど」

芸名も北岡夢子に決まった。

「ホントは『あや』とか『あい』って名前が良かったんだけど、今は『夢子』って名前、気に入ってますよ。

将来は、明るい歌を歌っていきたいという夢子ちゃん。その夢が早く実現するように、みんなで応援しちゃお〜ぜ!!

夢子ちゃんのミニ・データバンク

●本名…中山貴久子 ●生年月日…昭和46年2月2日 ●血液型…A型 ●サイズ…T155cm、W44kg、B81cm、W57cm、H84cm、足の大きさ23.5cm ●趣味…アイススケート ●特技…珠算2級 ●家族構成…祖母、父、母、兄 ●性格…うるさい性格 ●好きなファッション…スポーティーなかっこう ●好きな動物…犬、猫 ●好きな食べもの…果物、お肉 ●好きな場所…渋谷、上野 ●尊敬する人…両親 ●理想の男のコ…おもしろくって、スポーツができる人 ●よく見るテレビ番組…「スーパータイム」 ●好きな映画…「スタンド・バイ・ミー」●初恋はいつ？…小5のとき ●欲しいもの…アクセサリー







EYENETでおしゃべりしよう!

パソコン通信でアイドル候補とお話しして、彼女たちをよりビッグにしていこう。「アイドル予備校」は、そんな楽しい企画です。ニューフェースの北岡夢子ちゃんが加わって、現在の在校生は3人。五十嵐いずみちゃんは、今ではもうホントのアイドルになっちゃったので、そろそろ卒業かなという感じ。でも、他の2人は元気にお話ししてくれるよ。

EYENETのボードには、2人からのナマの文字が書きこまれていて、メッセージを送れば、ちゃ〜んと返事がかえってきます。仕事や趣味のこと、友だちのこと、そして、彼女たちの悩みや日常生活など、パソコン通信ならではの双方向コミュニケーションが楽しめちゃうのです。くわしくは、官製ハガキに①住所②氏名③年齢④応援メッセージを書いて、下記まで。

〒162 東京都新宿区河田町3-1
フジテレビ第3別館
EYENET「コンプティーク
アイドル予備校」係
☎03-358-0591
待ってます！



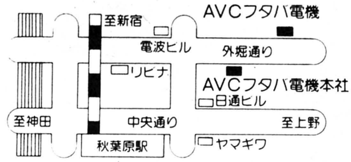
夢子ちゃんのテレフォン・メッセージを聞こう！ パソコン通信で夢子ちゃんとお話しして、実際に声を聞いてみたくなったキミ、☎0088-21-8888に電話してみよう。夢子ちゃんのナマの声が聞けるよ!!

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で23年の信用!!

AVCフタバ

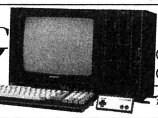
AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

SHARP X1G Model 30 セット



CZ-822C(¥118,000)
CZ-820D(¥ 79,800)
組合せ合計 ¥197,800

特価 ¥1?3,000

お支払例
㊓¥7,420+¥4,500×35回
㊓¥3,700+¥3,600×47回

今すぐ もよりの電話から			
札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	022-264-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

NEC PC-9800シリーズ PC-9801UV21



パソコンに自信のあるキミはいきなり16BIT。

PC-9801UV21……(¥318,000)
PC-KD862………(¥ 99,800)
組合せ合計………¥417,800

特価 ¥327,000

お支払例
㊓¥13,480+¥11,200×35回
㊓¥11,500+¥ 8,800×47回

TOSHIBA J-3100GT 002モデル



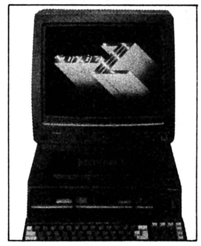
16bitがどこへでもつれていけるからうれしい!

1.2MB FDD 2基だからスゴイ!
今まさに1人1台の時代!
標準価格…………¥498,000

特価 ¥?88,000

お支払例
㊓¥15,620+13,300×35回
㊓¥10,900+10,500×47回

SHARP X1 turbo Z



8bit機はここに極まる。
パソコンを知ってる君、パソコンを始める君、どんな人でもZなら太鼓判。

CZ-880C…………(¥218,000)
CZ-880D…………(¥109,800)
組合せ合計………¥327,800

特価 ¥2?8,000

お支払例
㊓¥10,020+¥8,500×35回
㊓¥ 7,500+¥6,700×47回

SHARP X68000



夢を超えたパソコン。
2MB大容量メモリ内蔵可能。しかも強力な日本語処理を実現。超高解像度自然色グラフィック。

CZ-600CE………(¥369,000)
CZ-600DE………(¥129,800)
組合せ合計………¥499,800

魅力の価格でご奉仕いたします。
お値段はお問い合せ下さい。

富士通 FM77AV40



26万色カラー表示。
天然色を超えた極彩色。名シーンをリアルタイムで凍結。

FM77AV40……(¥228,000)
FM-TV154……(¥138,000)
組合せ合計……(¥366,000)

特価 ¥2?2,000

お支払例
㊓¥11,180+¥7,900×35回
㊓¥10,200+¥6,200×47回

SHARP X1 パソコンテレビ turbo III



さらにターボは進歩した。
標準搭載をさらに強化、ターボは今君の親友。

CZ-870C………(¥168,000)
CZ-870D………(¥109,800)
組合せ合計……… ¥277,800

特価 ¥??8,000

お支払例
㊓¥9,120+¥6,400×35回
㊓¥9,400+¥5,000×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801MH (Black Type)



一歩先ゆく8bit。
ビデオアートボードを増設すればスーパーインポーズもやるぞ!

PC-8801MH………(¥208,000)
PC-KD862…………(¥99,800)
組合せ合計………(¥307,800)

特価 ¥240,000

お支払例
㊓¥10,600+¥8,200×35回
㊓¥6,500+¥6,500×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801FH (Black Typeもあります)



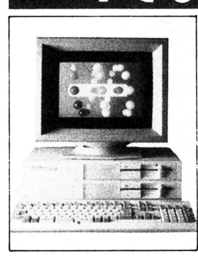
NECの自信作。
待望のFHシリーズにブラック登場。

PC-8801FH30‥(¥168,000)
PC-KD862……(¥ 99,800)
組合せ合計……… ¥267,800

特価 ¥208,000

お支払例
㊓¥9,420+¥7,100×35回
㊓¥7,200+¥5,600×47回

NEC PC-88VA



8bit・16bitの両用。
つまりオールマイティと云う事。ビジネス、ゲーム、なんでもOK。

PC-88VA………(¥298,000)
PC-KD862………(¥ 99,000)
組合せ合計……… ¥397,800

特価 ¥308,000

お支払例
㊓¥10,920+¥10,600×35回
㊓¥10,300+¥8,300×47回

●分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

パソコン本体

NEC	標準価格	現金価格	36回均等	48回均等
PC-8801FH/30	¥168.000	¥132.000	¥ 4.547	¥ 3.575
PC-8801MH	¥208.000	¥163.000	¥ 5.614	¥ 4.115
PC-88VA	¥298.000	¥232.000	¥ 7.991	¥ 6.283
PC-9801UV21	¥318.000	¥254.000	¥ 8.749	¥ 6.879
PC-9801VX21	¥433.000	¥338.000	¥11.642	¥ 9.154
PC-9801VM21	¥390.000	¥299.000	¥10.299	¥ 8.098
富士通				
FM77AV20-2	¥168.000	¥1?0.000	¥ 4.133	¥ 3.250
FM77AV40	¥228.000	¥1?0.000	¥ 5.511	¥ 4.333
SHARP				
X1G M30	¥118.000	¥ ?1.600	¥ 4.012×24回	
X1turbo III	¥168.000	¥1?3.000	¥ 3.892	¥ 3.060
X1turbo Z	¥218.000	¥1?5.000	¥ 5.683	¥ 4.469
Super MZ V2	¥199.800	¥1?6.000	¥ 5.373	¥ 4.225
TOSHIBA				
J-3100GT021	¥698.000	¥?38.000	¥18.531	¥14.570

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
PC-TV453	¥138.000	¥108.000	¥ 9.990	¥ 5.310
PC-TV352	¥115.000	¥ 90.000	¥ 8.325	¥ 4.425
PC-KD861	¥138.000	¥108.000	¥ 9.990	¥ 5.310
PC-KD862	¥ 99.800	¥ 78.000	¥ 7.215	¥ 3.835
富士通				
FM-TV153(AV20用)	¥108.000	¥ ?8.000	¥ 7.215	¥ 3.835
FM-TV152(同モノラル)	¥ 89.800	¥ ?5.000	¥ 6.013	¥ 3.196
FM-TV154(AV40用)	¥138.000	¥ ?9.000	¥ 9.156	¥ 4.868
SHARP				
CU-14A4(D/A PC可)	¥ 89.800	¥ ?6.000	¥ 5.180	¥
CU-14AD	¥ 84.800	¥ ?7.000	¥ 6.198	¥ 3.294
CZ-870D(ターボ用)	¥109.800	¥ ?9.000	¥ 7.308	¥ 3.884
CZ-880D	¥109.800	¥ ?7.000	¥ 8.048	¥ 4.277
CZ-600D(超高解像度)	¥129.800	¥ ?9.000	¥ 9.158	¥ 4.868
MZ-1D26(同TVなし)	¥ 89.800	¥ ?0.000	¥ 6.475	¥ 3.442

MSX2

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
WAVY77(SANYO)	¥138.000	¥103.000	¥ 5.064	¥ 3.548
WAVY23(SANYO)	¥ 32.800	¥ 26.800	現金一括払のみ	
HB-F900(SONY)	¥148.000	¥119.000	¥ 5.851	¥ 4.099
HB-F1 (SONY)	¥ 32.800	¥ 27.000	現金一括払のみ	
HB-T600(SONY)	¥135.000	¥1?8.000	¥ 5.310	¥ 3.720
HB-T7 (SONY)	¥ 59.800	¥ 4?.000	¥ 3.616×15回	
FS-4600F(National)	¥138.000	¥107.000	¥ 5.261	¥ 3.686
FS-A1 (National)	¥ 29.800	¥ 25.000	現金一括払のみ	

拡張機 インターフェース、ケーブルはご相談下さい

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
CZ-520F(SHARP)	¥118.000	¥ 9?.000	¥ 8.510	¥ 4.523
CZ-502F(SHARP)	¥ 99.800	¥ ?8.000	¥ 7.215	¥ 3.835
CZ-503F(SHARP)	¥ 49.800	¥ ?8.000	¥ 3.515	¥ —
HBD-20W MSX用	¥ 44.800	¥ 39.000	¥ 2.938×15回	

頭金なし 手軽な電話クレジット

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1～2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3～48回。ボーナス併用も可

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

無料配送 全国どこでも無料配送。

全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業

●現金一括で御購入の場合全国的に(島部を除く)代金引替方式(お届けした運送屋に代金を支払う方法)を実施しております。(但し手数料¥1000)

福袋



イラスト／中野豪

第2回 読者が選ぶ 大日本Hソフト大賞

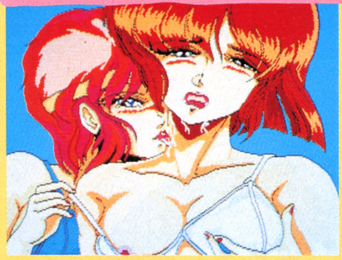
候補作品発表

よ〜く考えてみると、このHソフトのコーナーも、はや2年が過ぎることとなった。それにしてもHソフトつ〜のは、尽きることなくどんどん出てくるもんだな。次から次へと新作を出し続けるソフトハウスのパワーは、驚嘆という言葉を通りこして、もう感動に近いものがある。ま、紹介し続ける方もし続ける方だけどネ。

で、昨年やって好評だったからというわけでもないが、「大日本Hソフト大賞」の第2回を開催することになった。前回は、Hソフトのみだったが、今回からは、ウヒョ新の大山平八郎、JOTの吊端撃彦両氏の賛同を得て、「大日本H大賞」と名称を変更し、Hソフト、Hコミック、ビデオギャルの3本立てでいくことになった。

ここにノミネートした10本は、これまで「福袋」で紹介したものの中から、編集部が独断と偏見で選出したものである。みんな厳粛な気持ちで投票するよ〜に。恥ずかしがることはない、元気よく投票しよう。(応募方法は154ページ)

エントリーNo.1 カインドゥ・ギャルズ



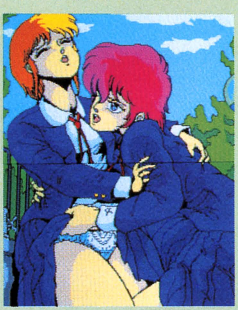
ご存知、絵がクニョンと動いてしまう、超過激なHソフトなのだ。

5人の美少女が登場して、キミの欲求をチクチクと刺激してくれる。タバコをふかしたり、アイスクリームをなめたり……。『口説き方教えます』のPARTⅡで、グラフィックは天下一品、◎ですよ。MSXユーザーにはゼヒモノのソフト！(10月号で紹介)

●HARD／MSX2　ディスク版／6800円

エントリーNo.2 天使たちの午後Ⅱ

世界を震憾させた究極のHソフト『天使たちの午後』の続編がこれ。主人公は、17歳の女子高生・美奈子。彼女を中心にして、Hなストーリーがビンビンに展開していく。



画面がスクロールするというのも魅力のひとつ。上の画面は普通でも、スクロールすると超Hてなこともあるからね。(9月号で紹介)

●JAST／☎03-706-9766／PC-8801SRシリーズ, FM77AVシリーズ／3枚組／7800円

エントリーNo.3 美しき獲物たちⅡ



プッシュエニーキーでグラフィックが変わる、絵本タイプのHソフトです。女のコは、かわいいコとかわいくないコの2タイプあるけど、たくさん出てくるので、ただ単にうれしいのだ。何だかよくわからないけど、「美しき獲物たち同好会」なんてのも作っちゃったらしいよ。パート3に期待しています！(8月号で紹介)

●グレイト／☎06-561-2211／PC-8801シリーズ／4000円

エントリーNo.4 ラブリーGAL

チャンピオンソフトならではの美少女アドベンチャーです。女のコといろいろお話しをして、情報を聞き出しながら進んでいく、というゲーム。でも、女のコが意味なく服を脱いでくれたりするので、欲求不満にはなりませんよ。ゲームは、コマンド選択＋(プラス)名詞の入力だから楽チン。わりと気軽に遊べるゲームです。H度はちょっと不足気味(10月号で紹介)



●チャンピオンソフト／☎06-365-9900／PC-9801、PC-8801、FM7・77、X1各シリーズ／7800円

エントリーNo.5
OMEGA vol.3



ディスクとマガジンが合体した、ニュータイプのパソコンゲーム『OMEGA』の第3号です。『ZETA』『LEMONADE』の兄弟ソフトもがんばっているけど、ボクは『OMEGA』がいちばん好きです。

ゲームは「エロスの館」「受付嬢にアタック」「大阪城アドベンチャー」の3つ。どれも楽しいヨ。(10月号で紹介)

●チャンピオンソフト／☎06-365-9900／PC-9801、PC-8801、FM7・77、X1シリーズ／3800円(3.5Dは4800円)

エントリーNo.6
妖姫伝(ようきでん)

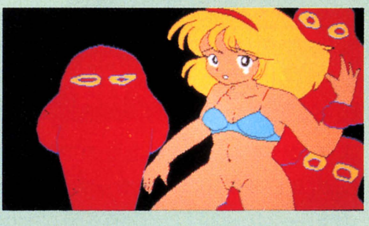


ちょっとHなホラー・アドベンチャーというキャッチフレーズ通り、H＋ホラー(プラス)ーが楽しめる欲ばりソフト。入力は選択コマンドと直接入力の使いわけ。コミックウインドウというちょっと変わったウインドウを使っているので、ビジュアルがけっこういきているよネ。ゲームはあまり難しくなくて、気軽(?)に楽しめます。(4月号で紹介)

●HOT B／☎03-360-3623／PC-88、FM7・77シリーズ／6800円

エントリーNo.7
クリスチーヌ

ロリコンファンの強〜い味方、PSKのきわめつけHソフトです。ゲーム中のコマンドはすべて選択式になっていて、できる場所へ行くと、“Hする”というコマンドがヒョンと出てくる。これを見ると、みんな突然はりきっちゃって、もうた〜いへんなのです。裏版もあるので2回楽しめるよ、ムフフ。ヨッチャンもおすすめのロリータです。



●PSK／☎0888-40-1667／PC-98、PC-88、FM7・77、X1シリーズ／5800円

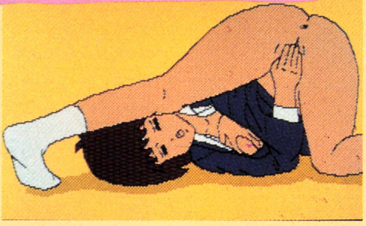
エントリーNo.8
美少女写真館



このソフトをバージョンアップ(?)した『ダブル・ヴィジョン』というのが、MSXで発売されたけど、やっぱり元祖はいいものですね。撮影のデータを選ぶだけ、といういたってカンタンなゲームだけど、そのシンプルさがGood。コンプティークのカメラマンもすっかりはまってましたよ。グラフィックもきれいなおすすめソフト。(5月号で紹介)

●HARD／PC-98、PC-88、FM7・77、X1、MZ2500シリーズ／3800円／「スタジオカット」「ムービングスクール」

エントリーNo.9
ロリータ姫の伝説



ヨーロッパのとあるお城に閉じこめられている“ロリータ姫”を救出する、というのが、このゲームのストーリー。ゲーム自体はそんなに難しくなくて、わりとカンタンにHできてしまう。で、そのHのスタイルがハチャメチャなのです。見て見て、写真を見て。頭隠してシリ隠さずじゃないけど、このスタイル、なかなかできないよ。(6月号で紹介)

●パスカルⅡ／☎0534-47-3113／PC-8801シリーズ(5800円)、FM-7シリーズ(3800円)

エントリーNo.10
女子大生交際図巻



実在の5人の女子大生のデータをもとに、ゲーム中のキャラクターを作っただけあって、いや一実にワガママな女のコばかりです。Hな画面というのは、それほどなくて、ラストにちょこっと出てくるだけ。でも、渋谷近辺のナウい場所で女子大生とデートできるなんて、ゲームとはいえ楽しいじゃありませんか。(3月号で紹介)

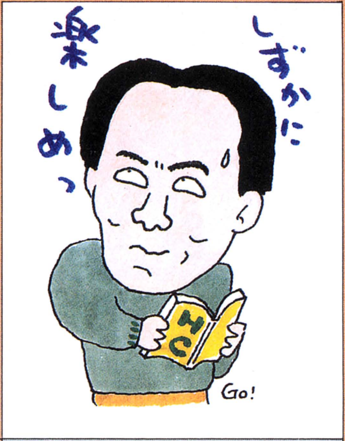
●クロスメディアソフト／☎03-486-9470／PC-8801シリーズ(3枚組)／7800円

大日本ウヒョヒョ読書新聞

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

語る

コミックがすごいかビデオがエグイか。記念すべき「ウヒョ新」1周年、ついにあの吊端と大山が対決!! 天下の不毛対談です。



大山平八郎（おおやまへいはちろう）。都内某予備校の日本史講師。HCのイラストを多用したテキストには「聖徳太子もゴクミでSM、そんな殺生な!!」（593年、聖徳太子摂政となる）など“変態年号暗記法”が挿入され、その講座は席取り難易度No.1である。高円寺にある彼のアパートには、夜中でも生徒がつどい、オナニー講習会になることも多い。回数では吊端名人には負けるが、時間では絶対勝つ!!と豪語してる。

大山　いやいや、これは吊端名人。よくいらっしゃいました、ワッハッハ……。

吊端　なんのなんの、大山先生、フォッフォッフォッ。

大山　さていきなりですがね、名人はいつも毎月何本ぐらいA（アダルト）・ビデオを見るわけですかな。

吊端　何本と言われましても先生。新作はすべて一応見ますが、以前に出たものでも、ふと「こきたいな」と思ったものには手が行きますからね。ざっと月に100本ぐらいでしょうかな。

大山　ほほう、その点では私と似たりよったりですが、H・Cにはまるで興味がわきませんかな。

吊端　いえいえ、A・ビデオとゆーのは80年代に入ってからの産物です。それ以前は吊端もコミックにずいぶんお世話になりましたな。しかし今のようないわゆるロリータ物ではなく…。

大山　エロ劇画ですな、その時代ですと。『劇画アリス』などで名人はこいていたわけですか。

吊端　ダーティ松本のバレリーナがナワで縛られて犯されるヤツでは、なんと59回もこいてしまいましたよ、フォッフォッフォッ。だがしかし、今のH・Cはロリータが多くて吊端には向きませんな。

大山　ま、そうでないとも言いきれませんが。とにかくH・Cはビデオでは絶対できない、果てしない性の想像力があるわけです。想像の中

Hコミック TOP10　候補作品一覧

下に記したHコミックの数々は、本誌「福袋」に掲載したBEST10を転載したものである。この中から、キミがベストと思われるものを選出してくれ。著者名のないものはオムニバス作品なので選から除外する。なお、このBEST10は、オタッカーの聖地「まんがの森」（☎03－341－0921）の調査を元に大山が選出したもの。

	'87年3月号		'87年4月号		'87年5月号		'87年6月号	
1	準子さんの肖像	森山塔	パンプキン12		新・さくらんぼ倶楽部	森山塔	フェアリーダスト①	
2	パステル♡の誘惑	もりやねこ	パステル♡の誘惑	もりやねこ	パンプキン 13		いつみセンセーション②	戯遊群
3	美少女症候群		青春プッツン倶楽部	眉崎深宇	OHポテトボーイ	ひろもりしのぶ	パンプキン⑭	
4	ペギミンH	森山塔	ラブリー・デビル・ピリカ	H・YOU	由利ちゃんの最後	牧村みき	ケースB	雨宮じゅん
5	パンプキン⑪		リフレックス		秘密のファーストデート	もりやねこ	リフレックス3	
6	ティータイム		Let'sエンタテイメント	計奈恵	女の子ごめん	河本ひろし	セクシャル・コネクション	安田秀一
7	マイドール	上総志摩	PAGE 1		パステル♡の誘惑	もりやねこ	秘密のファーストデート	もりやねこ
8	桃色、だい好き！	森山塔	ロリコン戦士プロテクター	まいなぁぼぉい	思いっきりラブシャワー	中島史雄	うろつき童子6	前田俊夫
9	忍者がなんじゃ・天の巻	サトウユウ	粗品		パラダイス・ドール	上総志摩	新・さくらんぼ倶楽部	森山塔
10	学園スクランブル	おおや舞	リヨン伝説フレア		うろつき童子5	前田俊夫	パステル♡の誘惑	もりやねこ

	'87年7月号		'87年8月号		'87年9月号		'87年10月号	
1	ドッキン美奈子先生①	わたなべわたる	ドッキン美奈子先生②	わたなべわたる	あとは寝るだけ	森山塔	ウォーサイドゲーム	みいくん
2	いつみセンセーション2	戯遊群	マーメイドキッス	もりやねこ	パンプキン17		パンプキン18	
3	DRAGON BREEDER	竜騎兵	はずみ感度100	真倉まいな	はずみ感度100	真倉まいな	冒険してもいい頃①	みやすのんき
4	美少女症候群5		美少女症候群5		プライベートゲーム	いぶきのぶたか	ドキドキC体験	日比木リカ
5	パンプキン15		パンプキン16		ドッキン美奈子先生	わたなべわたる	Heart Beat	水原マサキ
6	ティータイム2		ドッキン美奈子先生①	わたなべわたる	いきなり少女色	ねぐらなお	はずみ感度100	真倉まいな
7	マーメイドキッス	もりやねこ	桃色だい好き	森山塔	ビッグバン1		ピアノ	海野やよい
8	ケースB	雨宮じゅん	いつみセンセーション2	戯遊群	あこがれ	中島史雄	あとは寝るだけ	森山塔
9	秘密のファーストデート	もりやねこ	Dr.麻衣子 2		冒険してもいい頃	みやすのんき	冒険してもいい頃②	みやすのんき
10	パステル♡の誘惑	もりやねこ			Be少女コミック	中島史雄	PAGE1	

大山、吊端大いに

だからこそキャラクターもとびきりの美少女だし、架空の設定も無理ムダがなく進んでいける。ハードなシーン、たとえば電動バイブ挿入シーンも実物よりリアルに表現できるわけですな。ビデオではそのへんどうもそらぞらしくていけませんよ。

吊端　な、なにをおっしゃるウサギさん!!　そんなものは想像力とは吊端は思いませんな。想像力とゆーのはですな、バイブレーターが入っているかもしれない、いやよく見えないがきっと入っている。入っているからこそこんなに彼女は悶えているんだ、うおおおっ、入っているんだあぁ、コノコノッ!!　バ、バカヤロオオッ、ドピュッ……とゆーものを指すんです。

大山　ほっほう。

吊端　したがって入っているものを入っているものとして確認するなら、それは想像ではない（キッパリ）。

大山　しかし名人、女優がブスな場合はどうするのですかな。H・Cには森山塔という美少女度、スケベ度共にパワー全開の作家がおりまして、今はメジャーで山本直樹とかいうペンネームになっておりますが。彼があっちへ行って一応「終わった」とされるH・Cブームも、真倉まいな、もりやねこなど有望新人が頑張ってH・C界を支えているわけです。しかしビデオ界は女優がブスではしょーがない。

吊端　だからどーしたと言うんです？

大山　H・Cは作家がしっかりしていればいつまでも平気だけど、ビデオ界は売り物の女優がいつブスばっかになるかわかんないから大変だなぁ、と。フッフッ。

吊端　いーやっ!!　世の中には常に同じくらいの美人とブスが存在していますから、そんなこと先生にご心配いただかなくても平気ですな。ビデオブームは当分安泰といえるでしょう。

大山　いずれにせよ我々は分野が違えどオナニーが好き、という意味では相通じるものがありますな。

吊端　そのようですね。つまり我々は共に単なるせんずりキチガイである、と。フォッフォッフォッ。

大山　ワッハッハ。それに尽きますかな。



吊端撃彦（つるはしげきひこ）。プロオナニスト永世名人。ＪＯＴには中央大学在学中から関わり、企画広報室長・中央執行部委員長・事務局長を歴任後、第４期名人位を獲得。以降連続12期名人位、初の永世名人に。ＪＯＴ会報誌「あさかぜ」の編集・発行人でもある。最近、運動不足がたたって体力が落ちぎみになっているが、それでも日に平均10回は自慰に励んでいる。「トシをとったときに“自慰じいさん”と呼ばれたい」と本人は大きな夢を語る。

ビデオギャル TOP10　候補一覧

ここ１年ほどで吊端が最もよいと思ったビデオギャルとその代表作である。選んだ基準は、①まず吊端が30回以上こいたこと。②ファックシーンの際のもだえ方、身体の反応がとびぬけて美しい、もしくはスケベなこと。③写真を見ただけでもボッキできるぐらいの美少女であること、以上の３点。ま、単に吊端の趣味だとゆー話もあるがな、フォッフォッ



小林ひとみ「恋の異星人」（シャリオ）宇宙人女子大生役



立原友香「18歳にアンコール」（宇宙企画）ロリコン顔がグー



永井陽子「小麦色のマーメイド」（新東宝）腰のラインが絶品。



沙羅樹「沙羅MY LOVE」（クリスタル映像）やらしーぜ



豊田香里奈「惨愛夢」（せいふく舎）Dカップにくいこむ指!!!!



高樹陽子「告白」（新東宝）バックで犯される時の口元に注目



麻生澪「檻（おり）」（ミス・クリスティーヌ）氷全身愛撫だ



中沢慶子「夢の中へ」（シャリオ）白衣姿とセーラー服が見れる



菊池エリ「オールアバウトERI」（アニー）Mのプリンセス。



星真琴「インパクト・レディ」（VIP）ツルツルの肌に興奮



黒木香「SMぽいの好き」（クリスタル映像）ワキ毛の黒木です

うる星やつら

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ

オールキャラ!! 人物攻略法

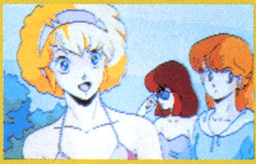
「『うる星』のラストを飾って、登場キャラのオールリストを公開するっちゃ」
「①紹介、②存在目的、③攻略法――の順で並んどるので、各自熟読するように」
「これでゲームはバッチリだっちゃね！」

♨マーク

①友引高校教師。あたるのライバル的存在②何しに来とるんだか、こっちが聞きたいワイッ！③立ち上がってこなくなるまで、ひたすらぶちのめすしかあるまい。



女の子たち



①終太郎がさし向けた「α作戦」の刺客②あたるを脱落させること③転がってきたビーチボールを拾って、そのまま進むっちゃ。くどくとイタイ目にあうっちゃよ！

黒子

①了子の忠実なる下僕②ゲームのガイド役に加えて、了子のメッセージ等の伝達なども行う③とにかく話だけはたえず聞くことだ。ゲーム進行には不可欠な情報だからな。少々面倒な場合もある。



黒メガネ部隊



①面堂家のガード兼雑用を担当している②会場前のガードと、「菊千代様」の捜索③タコを差し出せば通してくれるが、実はしつこく話しこんでいても通れるんだな……。

キツネ

①しのぶを慕う純情なキツネ②そりゃ、しのぶに会いたいからだっちゃ③2回目にしのぶと会うシーンで、少ししのぶと話をしてから「まわり見る」の「隠れキャラ」で1回だけ出るっちゃ!



コタツネコ

①コタツマニアの化けネコ。腕力は最強②……何かあるのか？ ③タイヤキをくれてやると、うとうとして眠ってしまう。他の喧騒をよそに平和なヤツ……。



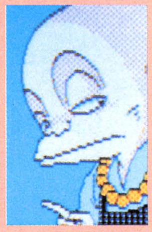
サクラ

①友引高校保健医、兼巫子②妖怪にとりつかれて困っている(2度目)③最初は別に何もナシ。2度目は妖怪にとりつかれているので、「はらえぐし」を渡してあげるっちゃ！



錯乱坊

①サクラの叔父。強い法力を持つが、その出現には脈絡がない②食いもん目当て以外で、わざわざ来ることもなかろう。③すでに脱落したヤツに攻略も何もあるかっ!!



白井コースケ

①あたるの級友。行動パターンはいわゆる凡人のそれであり、軽率さがともなう②「その他大勢」ってとこだな③脱落者に差しのべる手はない。安らかに眠ってくれ……。



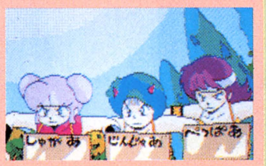
真吾



①面堂家のお庭番。テレビの時代劇が生活のマニュアル②ラムを奪い、あたるの進路をはばむ③真吾がアップで出てきた所で、レーダーを投げつけ、爆発させる。

スケ番3人組

①惑星中学の現役スケ番②ラムと勝負すること③とにかく戦って倒すっちゃ。1回目は問題なし、2回目はゴムガッパをはぎ取って、戦利品にするっちゃ！



だっぴゃ星人

①脈絡のないコマンドを使おうとすると登場する②……ただそれだけのためにいるキャラであって、それ以上の意味はない③いったい、どないせーっちゅんじゃ、こんなもん！ ったく……。



テン



①ラムのいとこ。火を吹く②何だかわからんがヒョコヒョコついてきて、迷っている③こいつとは一戦交えて、サクラさんの花鍵を奪い取らにゃならん！

藤波竜之介

①男手一つに育てられた熱血少女②「よんひゃくえん」入った、黒いがまぐちを探している③スタート地点で拾ったサイフを返すと、鉄の扉を開ける「ひょっとこ鍵」をくれるっちゃよ！



三宅しのぶ



①あたるのクラスメート。怪力の持ち主②はらえぐしを渡そうと、サクラを探している③話しかけて、はらえぐしを預り、妖怪に取りつかれたサクラさんに渡す。

面堂終太郎

①面堂財閥の御曹子②あたるを妨害せんと八方手をつくし、最後には自ら刀で斬りかかってくる③タコを盾にして戦い、あとはぶちのめすだけ、と。やはりこいつと♨マークだけは息の根を止めておかねば……。



面堂了子

①終太郎の妹。誕生パーティーの主役②あたるが奪いに来るのを待っている(？)③パーティーの主役に、べつに攻略法も何もないっちゃ。うちはだまされたっちゃ〜〜！



妖怪たち



①見ての通りの妖怪の「ムリ妖怪」②「いやー私たちみんな、サクラさんにあこがれてたんですよー」だそーで③サクラに「はらえぐし」を渡して、妖怪を追っぱらうっちゃ。

ラン

①ラムの幼なじみ。屈折した性格②ごちそうでもレイに持ち帰るつもりじゃないのけ？③ラムの電撃にもめげずに2回くどくと、タイヤキを渡してくれる。



竜之介の父



①浜茶屋「海が好き」の店主②浜茶屋の再建資金を稼ぐため、店を開いて道をふさいでいる③海を連想させる「ビーチボール」を見せると、感動して道を開けてくれるっちゃ。

トップシークレットテレフォン

03-221-9999

やっぱし、画面を楽しまなきゃ！

4回にわたってお送りした「うる星やつら」。今度ビデオが出るので、そちらの方に気持ちが移ってる人も多いと思うが、今はとにかくゲームの話。

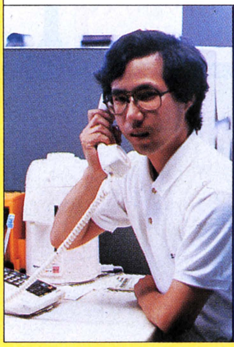
これだけ話しといて、まだあるのかって？　あったべさ、ほら、「How to Win」のページにあった「響子さん！」。「好きじゃああ〜〜っ！」って叫んだって、お目にかかれるもんじゃありません！

叫んだって会えない。ならば電話で！

べつにスタート地点の横の電話とはカンケーありません。

で、その「響子さん」、へたにいろんなことしようとすると、かえって会えない。じゃあ、何もするなって？　——うーん、いい線いってるネ。かなり近いよ。……とと、ベラベラしゃべるとヤバイ！あとは電話でヨロシク。キミの耳と目で確かめてちょ！

第1回	10／8→10／17



◀御給尚さん。年齢不詳、独身。6年前初めてパソコンに触れ、その数カ月後にはこの業界に足を踏み入れていた。以後MZ80系を中心にプログラマとして活躍。「はーりぃふぉっくす」シリーズのヒットを生む。「うる星やつら」よりプロデュースを……。

第2回	10／18→10／27
第3回	10／28→11／5
お休み	11／6

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

＊このトップシークレットテレフォンでは、これからもどんどんゲームのQ＆Aに答えていきます。読者からのゲームへの質問、出演してほしいゲームデザイナーなどを募集します。「トップシークレットテレフォンQ＆A」係まで、ドシドシお便りください。

大日本H大賞投票募集

みんなでホントのHを選出しよう

Hソフト
Hコミック
ビデオギャル

またまた今年もHな季節がやって来ました。「福袋」の中にギッシリつまったHを、キミはもう見たか。まだの人は、指でいい、とにかく袋を開けようじゃないか。今月号は、H大賞をはなばなしくぶちあげてみたゾ。この企画は、別冊の「福袋」の第2集へとつながる、とってもHなものなのだ。さあ、キミもHしよう。

★Hの真髄とは？

Hソフト



選考委員
ヨッチャン

Hソフトの楽しみ方のひとつに"待つ"というのがある。ディスクを読みにいって、パソコンがHな画を描き出そうとするその瞬間、猫の前足の匂いに似た、えもいえぬ快感を感じるのである。

でも、人それぞれである。グラフィックを重視する人、Hにいたるプロセスを重視する人……。だから、もし可能であれば選出した理由というのを書いてくれ。"幸運を呼ぶ福男"ヨッチャンは、みんなの意見を参考にして、今後とも過激な「福袋」を作り続けていく。ヨロシクたのむ。

Hコミック



選考委員
大山平八郎

単純にこれこそ本年度のNo.1Hコミックと思われるものを投票してくれればよい。チャートを見ると、オムニバス本「パンプキン」といまだに怪物・森山塔ばっかの感があるが、新人だってがんばっているのだ。沈滞！沈滞！不毛！不毛！と言われることもあるが、そんなこと言ったら何でもそうだ。今や世の中すべてのもの、沈滞・不毛地帯だ。「フライデー」「フォーカス」のいやらしさよりも、JOTのように公明正大なオナニー哲学探究を大山は讃えたい。そのための清き読者諸兄の一票だ!!

ビデオギャル



選考委員
吊端撃彦

ノミネートされた10人の中で、最も知名度が高いのは黒木香。今や"妙なしゃべり方のワキ毛のお姉さん"で有名だが、そーしたタレント人気がどこまでオナペット票に結びつくかはナゾである。オーソドックスな人気では小林ひとみ、立原友香。かわいさ＋スケベ度では沙羅樹。ややマニアックなフンイキなら、Eカップでマゾのイメージがぴったりの菊池エリ。どんな激しい責めをも快感の表情で受け入れてしまうエリには、ハマると抜けられない魅力があって、今回の大穴だと吊端は思う。

★応募方法

★「福袋」の中で紹介した、Hソフト、Hコミック、ビデオギャルの中から、Hだ！ と思うものを各ジャンル1つ（1人）ずつ選んでください。

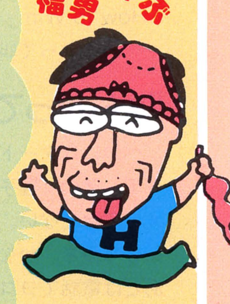
★官製ハガキに①Hだと思うHソフト、Hコミック、ビデオギャル名②住所③氏名④年齢⑤職業（学校名）を明記すること。

★投票してくれた人の中から、抽選で15名にとってもHなマル秘プレゼントをさしあげます。

★あて先は、〒102 東京都千代田区九段南4－7－16市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部「第2回H大賞」係。しめきりは、昭和62年11月7日です。

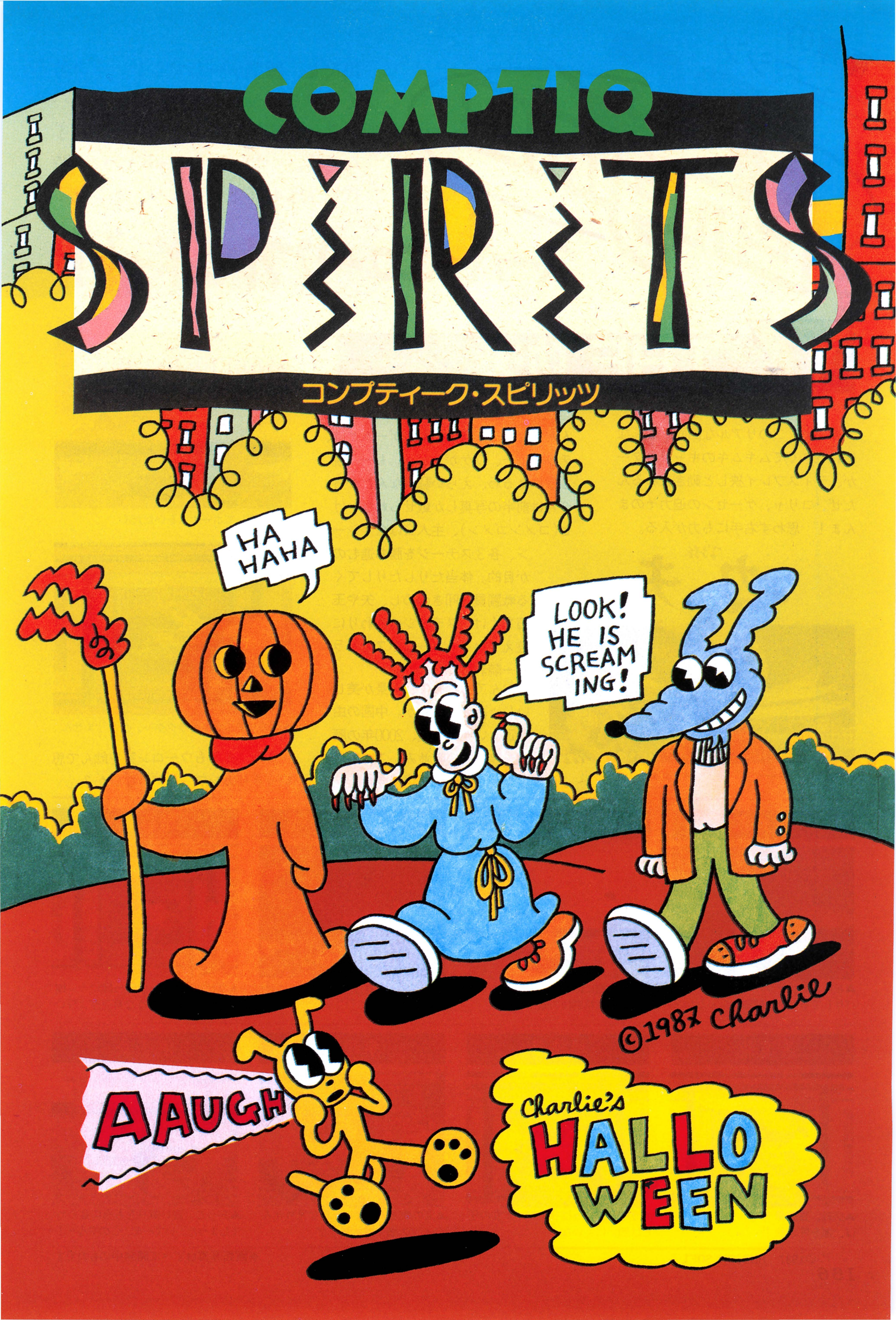
Hにもいろいろある。明るいH、暗いH、静かなH、にぎやかなH……。しかし、Hの本質はひとつである。その本質とは、ヌハハ、ボクのこの表情のようなものなんだよ。わかるかな。
大山平八郎、吊端撃彦という良きH友だちとともに、ヨッチャンはこれからもガンバルぞ!

幸運を呼ぶ福男



ヨッチャン

雑誌公正競争規約の定めにより、このプレゼントに当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。


COMPTIQ
SPIRITS
コンプティーク・スピリッツ
HA HAHA
LOOK! HE IS SCREAMING!
©1987 Charlie
AAUGH
Charlie's HALLOWEEN

衝撃のニューマシン

PC Engine スーパーニューソフトレポート!!

出たぜ、新型ゲームマシン。その名も「PCエンジン」だ。どうだ、パワフルな感触がビンビン響いてくるだろう。いやー、おたがい、いい時代に生まれてよかったね、ホント！

New Soft 1

THE 功夫(クンフー)

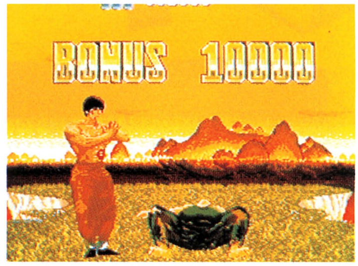
見てよ、このリアルな画面。こんなにおっきくてムキムキのキャラクターが、ディスプレイ狭しと動きまわるんだぜ。コリャ、ゲーセンの迫力そのまんま！　思わず右手にも力が入る。



▲ウッー、ワターッ!!　ワタタタタタッ、ワタッ!!

見てのとおりカンフーアクションなんだけど、そこらの格闘技ゲームとは、チッチッチ、ワケがちがう。もー、跳ぶはハネるわ、えらい騒ぎなんだから。今月は前半の写真しか載せられないけど(ゴメンゴメン)、主人公は全4シーン、各3ステージを勝ち進むのが目的。体当たりしたりしてくる戦闘員を叩きのめし、矢や玉石をよけ、ステージの終わりに控えているミョーなボスキャラと一騎討ちだ。

なんてったって、背景が美しいじゃありませんか。中国の由緒正しいイナカ道、2000年の歴史を誇る古い町並み、この解像度だからこそ、実現できた。

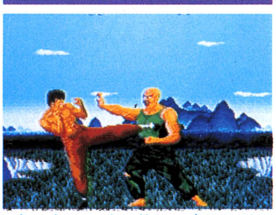


▲敵を倒してボーナスをいただく


▲このリアルなキャラクター、たまりません

さあ、キミもウーロン茶を飲んで思いっきりカンフーしてみないか？

陳大家


▲おいおい、オッサン。すごいツッパリしてるねぇ。関取にならない？

郭良達


▲体格の割には、案外弱かったりする。肥満は格闘技の敵だな

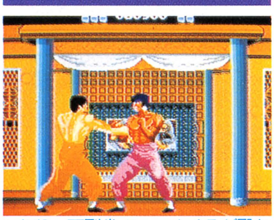
星　観


▲頭突きが得意技という、ヘンなヤツ。

娘　娘


▲ウヒョー、いっ、色っぽい！　蹴られても、許しそうな自分がコワい

呉遠龍


▲必殺、百裂拳!!　　オイラが殴れば、嵐を呼ぶぜ!!

揚清華


▲うーん、やっぱりカワイイ女の子とは闘いにくいなぁ

季欧扇


▲紫の拳法着がオシャレな兄ちゃん　コイツの構えは本気だぜ

洪小良


▲おっと、鋭い蹴りをもろに食らってしまった。いてーぞ、このやろー！

※画面写真はすべて開発中のものです

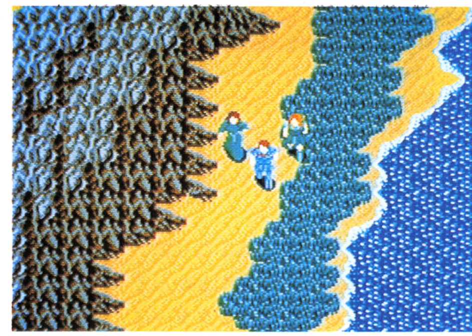
New Soft 2

邪聖剣ネクロマンサー

「やっぱさぁ、アクションゲームばっかり発売になっちゃうワケ」なんて心配はご無用。もちろん、ＲＰＧも発売される。第１弾はコれ、『邪聖剣ネクロマンサー』だ。しかも……しかも、ありきたりのファンタジー物ではなく、ホラーＲＰＧってところが新しい。

このグラフィックで、ホラーだもん。いいか、モンスターがズリズリと近寄ってきて、ガッと襲いかかってくる様子を想像してみなさいって。加えて、雰囲気たっぷりのＢＧＭがネットリとまとわりつく。

うーむ、心臓の弱い人には危いゲームだ。



▲旅は道づれ、世はＲＰＧ。みんないっしょに冒険しようぜい



▲こんなふうに地上を旅しながらゲームは続く。おや、町か？



▲町に入ると、そこはきれいな石畳の歩道。もちろん、住人もいる



▲町の宿屋。このキャラクター、会話をするとロがパクパク動くんだぜ



▲いろいろな人と会話をして、情報をもらったりするわけだな



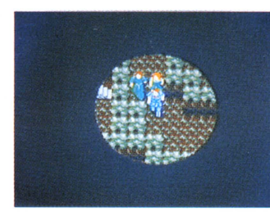
▲大陸のはずれには、塔があった。はたしてこの中に潜むのは何か？



▲草原でモンスターと遭遇！　こいつはザコだが、なめてはいけない



▲洞窟も発見した。何か重要な秘密が隠されているにちがいない……



▲洞窟の中は、暗いために視界が狭くなる。うー、こあいよお！

WHAT'S PC-Engine?

小型エンジンのような馬力をもつ新世代マシン！



ＮＥＣが最新の技術力を投入してつくったアミューズメントマシン、それが「ＰＣエンジン」だ。

これまでに出ていたハードとのちがいをひと言で表現するならば、数段美しくなった音と映像、これにつきる。重厚な６重和音＋同時発色512色の迫力は、ゲームセンターのおもしろさをイッキに身近なものにしてしまった。

また、最大５人まで同時に遊べるように拡張もカンタン。新しい遊び方がひろがるぞ。みんなでワイワイ楽しめるなんて、ホント、ひとなつっこいヤツだぜい！



▲これが「ＰＣエンジン」。見かけは小さくても、中身はスゴイぞ

New Soft 3 カトちゃんケンちゃん



▲見よ、豪華なオープニング。エンターテインメントだな

出たーっ、スーパーギャグコンビ『カトちゃんケンちゃん』！　うひゃひゃ、まったく恐ろしいゲームをよく出してれるねぇ。

探偵事務所を開いているふたりに、ある日突然捜査願いの電話がかかってきた。どちらか一方のキャラクターになりきって、ひたすら救出のためにがんばるというアクションゲームだ。ひょうきんな見かけよりけっこうハードだぞ。

それにしても、このリアルな表情、たまりません。場合に応じて変化するっていうんだから、それだけ見てても飽きないよ。


▲ゲッ、ヤカンが降ってきた。おい志村、あんまりジャマすんなよなぁ



▲はいはい、こちら探偵事務所。えっ、さらわれた？　そりゃ、たいへん


▲はーい、ジャンプ！　海から飛び出すウニに気をつけろよ

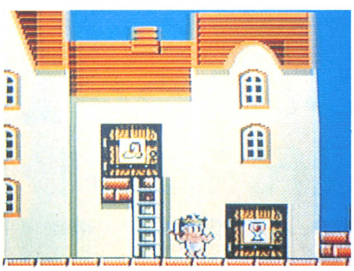

▲なんだ、このひょうきんな恐竜は。とぼけた目をしちゃってからに

New Soft 4 ビックリマンワールド

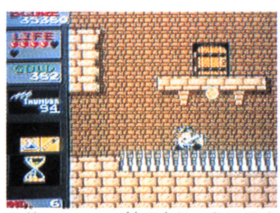


▲コミカルなキャラがかわいい、『ビックリマンワールド』

スクロールが滑らかだっていうのも、「ＰＣエンジン」の特徴のひとつだ。ほ〜んとにス〜イス〜イ動いていくのだわ。


▲ここは町の中。おやぁ、ハシゴの上に見えるのはなんじゃらほい？

でもって、こんなふうに横スクロールのゲームも、スイダララッタと遊べちゃうってわけ。この『ビックリマンワールド』は、あのビックリマンを使ったＲＰＧっぽい要素もたっぷりふくんだ超意欲作。会話をしたり、武器を買ったりしながら進んでいく……、んだろーな（まだ開発途中で具体的な内容がわかんないの、ゴメンネ）。とにかく早く遊びたい!!

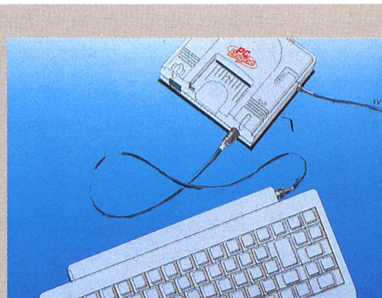

▲ドシャーッ、針の山じゃないですか！

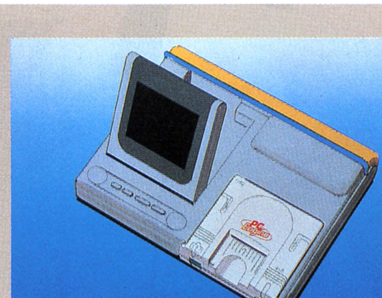


▲おやあ、このオッサンはひょっとして……!?

PC-Engineはただのゲームマシンではない!?

ただゲームが遊べりゃいいさ、なんてのは古い考えだ。ぼくらのまわりには、おもしろい物がいっぱいある。ＰＣエンジンは、ＣＤやパソコンなどとつなげて遊ぶと、もっともっと楽しい世界が広がるんだ。


▲こんなふうにキーボードをつけると、複雑な入力をするアドベンチャーゲームやＲＰＧも楽々


▲液晶ＴＶにも対応しているから、いつでもどこでもゲームの続きが楽しめるぞ

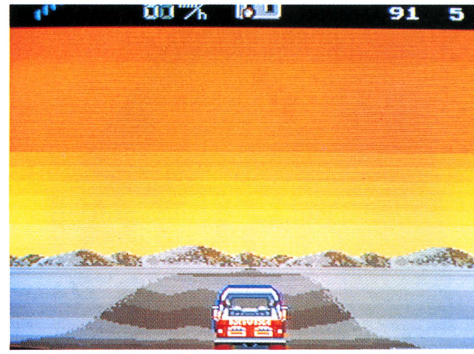
New Soft 5 ビクトリィーラン(仮称)

いままでいろんなドライブゲームが出たけど、世界一過酷なレースといわれる「パリ・ダカールラリー」をイメージしたこのゲームがトドメでしょ。

全22日のレースに合わせて、背景と路面の状態がちがう22コースを用意。それぞれのコースに特徴があって、充実した走りが楽しめる。

メンテナンスや燃料補給もあるから、全コース走破には、巧みなドライブテクニックはもちろん、シビアなかけひきも必要でしょう。

砂漠、サバンナ、レイクサイドなどなどをパジェロでカットブここちよさ。男は、こうありたいね。



▲夕焼けの砂漠を疾走するパジェロ。ラリーは孤独との戦いだ



▲やや、前方に見えるのは巨大なトラック！ おーい、道をふさぐなよ



▲こらこら、なにノロノロ走ってんだよ。うっとーしいヤローだ



▲うわーっ、追突したらはじき飛ばされた！ たのむぜ、まったく



▲うるわしのパリ。パジェロよ、あれがエッフェル塔だ

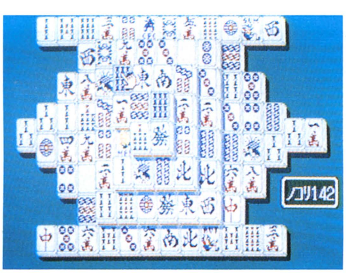
New Soft 6 上海

そう、あの『上海』だ。素早い移植、うれしいすねぇ。いまさら紹介なんていらないほどスタンダードになってしまったゲームだけど、ま、いちおう説明しよう。マージャン牌を使った絵合わせゲームなんだな、これが。よーするにババ抜きみたいな感じで、積まれた牌を崩さぬよう2枚ずつ取ってくってわけ。

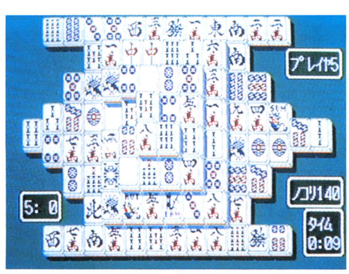
さて、そこでだ、牌のリアルなこと、さすがやね。やっぱ、美しい画面だと、ゲームに気品が漂うな。ついでにPCエンジン版では、5人同時に遊べるマルチプレイヤーモードもついているんだぜい、すっごいだろ！

ニューソフト・ラインナップ

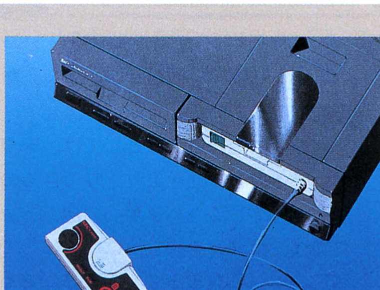
THE 功夫	10月下旬予定
ビックリマンワールド	10月下旬予定
上 海	10月下旬予定
邪聖剣ネクロマンサー	11月中旬予定
ビクトリィーラン(仮称)	11月中旬予定
カトちゃんケンちゃん	12月上旬予定
ダイナマイトボール(仮称)	近日発売予定
ジャングル王(仮称)	近日発売予定
ファンタジックウォー(仮称)	近日発売予定
BIG ゴルフ(仮称)	近日発売予定
BIG ベースボール(仮称)	近日発売予定
BIG サッカー(仮称)	近日発売予定



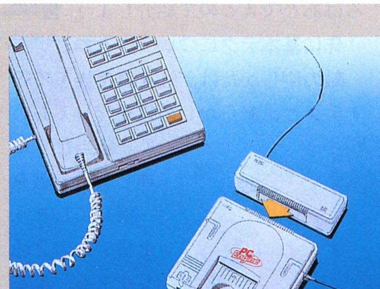
▲これがスタート画面。ホーラ、本当に牌をつかめそうな感じでしょ。いやいや、美しい



▲こっちが噂の5人プレイモード。『上海』を5人でやろうとは、ハッキリいって新しい



▲なーんと、CDプレイヤーをコントロールして、ゲームのBGMに使うこともできるんだ



▲通信だって、お手のもの。株式トレードの端末にも使えるから、お父さんもうれしい



▲で、結局、パソコンにつなげることもできちゃう。これで可能性はほとんど無限大だ



ARCADE SPIRIT
●アーケード・スピリット●

AMショーを前に、各社混戦の模様を見せているアーケード業界。
巨大なオモチャ箱が開く日は近い!!

イラスト／中野豪



「バブルボブル」から、はや1年。みごと人間の姿にもどったバビー（バブルン）とボビー（ボブルン）の、新しい冒険が始まる。——謎がさらに謎めく続編の登場だ！

バブルボブルの続編登場! レインボーアイランド

人間の姿にもどり、宝探しにでかけた2人がでくわした事実とは……？



▲全体マップ。各ワールドは4つのラウンドに分かれている

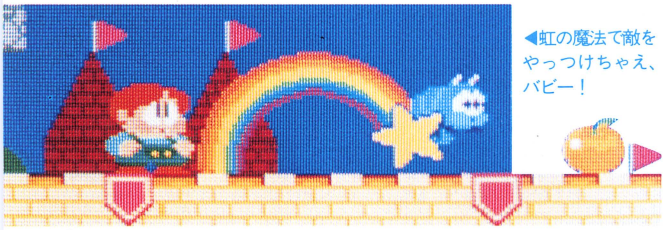
助けた両親から虹の魔法をさずかったバビーとボビー。ある日「レインボーアイランド」へ宝探しに出かけたのだが……!?——と、今回はこんなクダリから始まる。

前作『バブルボブル』の続編ってことはいったけど、今回は縦スクロールになっていて、上へ上へと登っていくルールなんだ。操作系は2方向レバーとボタン2個。これは同じだけど、主人公はもう怪獣じゃない。だから泡は吐かない。そんで新フィーチャー“虹”の登場なワケ。虹を使って敵をやっつけたり、上へ登ったりするんだぞ。

そして虹の使いかたにも、以前にも増していろいろなテクがあったりする。まあ、細かいところはあとでまとめて紹介しよう。

先に基本テクについて少々ね。

敵の倒しかたは、虹を直接当てて殺すテクと、あらかじめ虹を作っておいて、体当たりで崩し真下の敵を一掃してしまう上級テクの2通りがある。まとめて殺せば高得点だし、くっついている虹は前作同様「連鎖崩し」が可能になっている。



◀虹の魔法で敵をやっつけちゃえ、バビー！

虹を使った移動テクとしては、床づたいにそのまま虹を上り下りできるのが1つ、そして「バブル」の泡ジャンプ同様、ボタンを押しっぱなしにして「虹ジャンプ」をする2つの方法がある。

こうして、てっぺんのGOALまでたどり着けば面クリだよ。

虹テクいっぱい、秘密いっぱい!

とにかくテクがありすぎて、今回すべてを紹介することができない。だから主要テクだけ紹介しよう。

パワーアップアイテムは①くつ(速く走れる)、②赤いつぼ(連射)、③黄色いつぼ(速射)、の3種。また、ボーナスキャラが地面や空中にたくさん隠れているぞ。虹で囲んで探してみよう。

虹テクでちょっと高級なものは、①ブロックをすり抜けて虹を撃つ、②ジャンプ中に虹を撃ち、ダウン中にこれを崩す、③敵の弾に対して虹をバリアに使うなど、その他いろいろ。写真も参考にしてネ。あと7つの島の各ラストにはボスが……、して展開は!?


▲だんだんに虹を連ねて登るテク。下に敵がはりついている


▲ボーナスキャラがあちこちに隠れているゾ

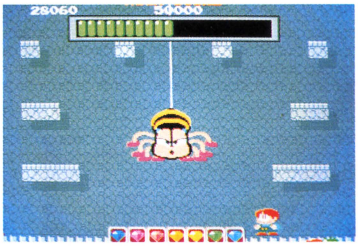

▲もたもたしていると、水が上がってくる!



▲やったぜっ! 上まで登って面クリだっ


▲虹を崩して下の敵をやっつけろ


▲星のアイテムで、いっぺんに粉砕することも


▲1－4のボス。大グモの親分だ

これがコナミだ! 迫力満喫のゲームビデオ登場

コナミゲームの秀作をあげるとなると、とてもいっぺんにいうことができない。そのなかでも人気の高い『グラディウス』『ツインビー』『魂斗羅』の3作が、ビデオになって発売された。

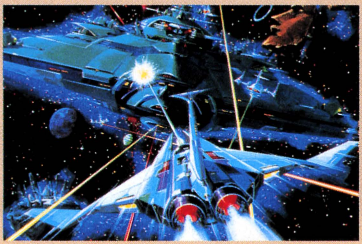
まずは『グラディウス』。個性的な7つのステージ、クリアなサウンド、バツグンのCGが話題になったゲーム。今なお人気が高く、プレイしてると、小気味よい快感が体を突き抜ける。その場面は、火山ステージからストーンヘンジ、モアイ、逆火山、触手、細胞、要塞に至るまで、ビックバイパーの進攻がバッチリある。

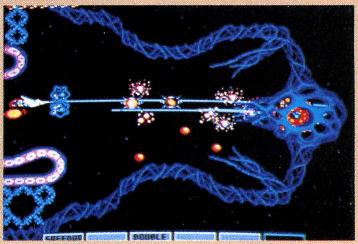
次は『ツインビー』。平和な島に現れたスパイス大王をやっつけるため、シナモン博士の子供たちは「ツインビー」「ウインビー」というユニークな戦闘機で空中戦に挑む。ユーモラスなキャラと軽快なサウンドが話題となった製品で、2人同時プレイでのみ可能な特殊攻撃も見ものだったネ。

そして『魂斗羅』。西暦2633年12月、異星人の地球侵略基地破壊に挑む2人の“魂斗羅”ビルとランス。「ランボー」のゲリラ戦術と「コマンドー」の破壊力で「エイリアン」の人類絶滅をくじくという、盆と正月がいっぺんにきたようなストーリーのゲームだったが、のめりこむとこの爽快さに圧倒されて心地よい。BGMがまた渋い。

――と、コナミのアーケードで、話題の3作ビデオ。さてお値段です(TVショッピングかっつーの)。

それぞれ20分で、3500円。また、3本いっぺんに見たいという人には、“KONAMI BEST”も、10000円で発売中だ!(VHSのみ)

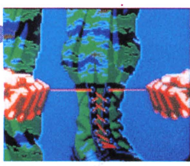

▲惑星“グラディウス”の危機を救え!!

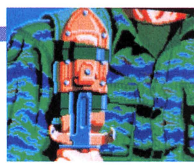

▲ボスキャラの攻略法もバッチリだヨ～ン!!

オペレーションウルフ

南米チェリゴ国で勃発(ぼっぱつ)したクーデター。捕われた人質を、そして部落を解放するため、今“狼作戦”が始動した……。





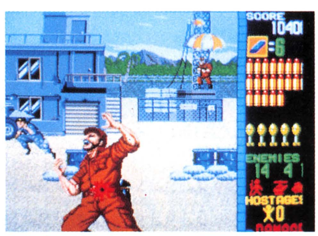


傭兵(ようへい)としての君の任務は人質を救出し、国外へ逃亡させせることにある！

クーデターで擁立(ようりつ)した、チェリゴ国の共産政権。新大統領エスピノーザは、親米派の前大統領エンリコおよびアメリカ大使館員を、多くの政治犯と共に収容所送りにしてしまった……。



▲敵の攻撃！　当然ダメージが!!



▲ならばこちらも応戦！　キマッタ!!

そこでキミの使命だが、単身チェリゴにパラシュートで降下し、人質を国外へ脱出させなければならない。空港には、すでに迎えの飛行機が待っている。作戦のコードネームは“狼作戦”（オペレーション・ウルフ）だ!!
——キミは銃を手に、画面上に次次現れる敵を撃滅せよ。



▲Accomplish your mission! Good luck

銃にはトリガーとボタンが付いており、トリガーは１弾倉分フルオートで発射。ボタンはロケット弾で、まとめて敵をやっつけられる。有効に使え！





必要なのは冷静な“ウデ”と“判断力”だ

出現して白く光った敵は攻撃してくる。撃たれる前に倒さないとダメージを受けるぞ。また、民間人を撃っても、ペナルティで１ダメージが加算される。シーンは通信所、ジャングル、弾薬庫、部落の４シーンから始まる。どのシーンから始めてもよいのだが、通信所は残しておくと、ほかのシーンの敵が増えてしまうので、まっ先にクリアしたほうがよいだろう。

ジャングルをクリアすれば収容所、そして空港への道が開ける。
補給アイテムもあるから見逃すな！



▲任務を遂行することなく、君はくち果てた……


▲ジャングル戦ではボス出現。人質は撃つんじゃねえぞっ!!


▲画面むこうの人質を左端まで無事にたどり着かせるのだ



▲「もっ、もう１度チャンスをくれ〜〜っ！」



▲１人でも救出できれば任務は成功。健闘を祈る！

セガが放つ野球ゲームの満塁ホームラン！

スーパーリーグ

プロ野球の興奮をグッとリアルに再現！　ホーナーもビックリ!?

今年のペナントレースはいろいろと話題が多くて見ごたえがあったネ。とくに、阪神のダメ虎ぶりは……。来年こそはガンバッテほしい！　と個人的に思ったりして……。

さて今回紹介する『スーパーリーグ』は『メジャーリーグ』の強化版。試合のレベルは3段階あり、①ペナントレース(易)、②日本シリーズ(中)、③ワールドシリーズ（難）とあり、それぞれBGMもちがう。またペナントレースでは、ホームグラウンドとビジターになった時のユニフォームが別になっているあたり、演出も細かい。

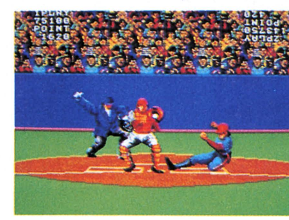
さて操作系だが、前作との大きなちがいは、バッティング部が人形になっていて、バットの高さが5段階に変えられること。より正確な選球眼が求められてくるんだ。うーん、本格的。投球もミットで位置を決め、トラックボールで変化球を、と自由自在。

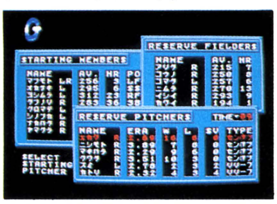
シーズンオフ中はこれで燃えよう！



▲大振りで大回転するクロウ。きわどいけんせいや、ベースカバーで間一髪といった時など、フルCGの迫力がプレイヤーをとりこにする



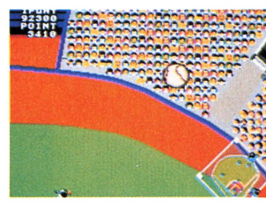




▲先発はエガワ。ちなみにデータは'86年のものです



▲ミットの位置から投球の高さを推測し、赤いフレームをセットする



▲これは大きい！　文句なしの場外ホームランです!!

アクションゲームの真髄ここにあり

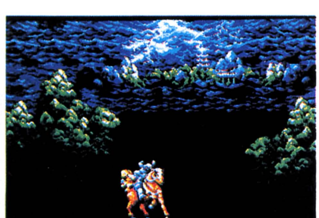
虎への道

中国・秦の世。子どもをさらい暗黒の戦士にしたてる男――龍拳王がいた。季王（リーウォン）よ、龍拳王を倒し、子どもたちを救うのだ！

さてカプコンといえば、型破りでビッグな『ストリートファイター』がゲーセンで話題を呼ぶ今日このごろ。格闘技ゲームにおける位置を確立したようだ。

そのカプコンからまたまた、息もつかせぬほどの拳法ゲームが登場。

主人公の使える武器は「鎖鎌」「蛇棍」「槍」「虎気功」（これは修行をつまなくてはもらえないよ）の4種類で、それぞれ一長一短だ。場に応じて使い分けるのが賢明だろう。



▲龍拳王が子どもをさらっていく

ステージ構成は、5つの本ステージと、4つの修業の場からできている。

各ステージには中間ボスとクリアーボスがいて、そこに行きつくまでにも数々の敵が待ちうけている。ここの敵は背景がらみのものが、それぞれステージ別に現れるあたりがニクイ。中国風屋敷、妖気立ちこめる古塔、仏道峠、迷路状の洋風建造物、そして龍牙堂に至るまで、苦しい戦いが続く。

修業面はステージの合い間にあり、クリアすればプレイヤーが「成長」するゾ。

ボスキャラの名に聞き覚えがあるのも笑えるぜっ。いざ、挑戦！



▲プレイヤー（左）と、長剣男との対決。空中戦かっ!!



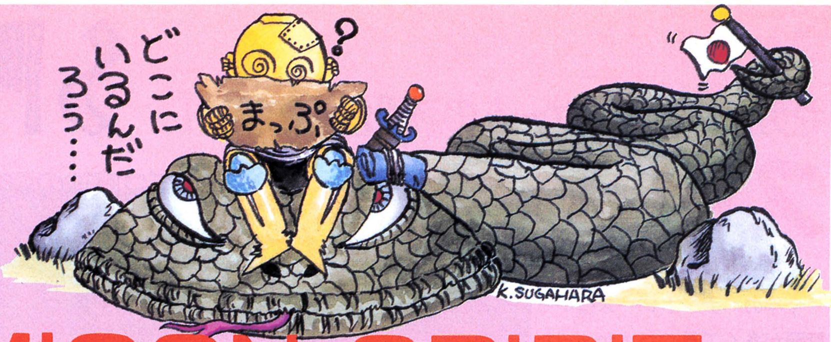
▲「ちわーす、米屋だす」こやつも敵。米俵に注意せよ



▲第1ステージの大ボス「不動」。フライング・ボディ・プレスをくらうな！



▲面クリすると修業のシーンへ。うむっこうして鍛えられていくんですね



FAMICON SPIRIT

●ファミコン・スピリット●

イラスト／菅原敬

この号が出るころには、もう夏も終わり、すっかり秋だ!!
秋になっているはずだ…たぶん秋だろう…秋になってほしい…お願い、秋になっていて！　暑いのはキライだァ!!



はるか昔、このソーサリアの地を荒廃の世界へと落とし入れたが、伝説の英雄によって倒された魔道士モンデイとその弟子ミナクスは、強力な呪い――大蛇エクソダスを残した。ロードブリティッシュは4人の戦士を呼び、4つの印と4枚のカードを集め、大蛇エクソダスを封じろと命じた。

～恐怖のエクソダス～

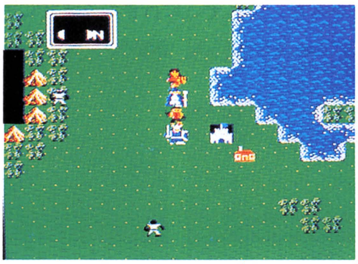
ひと味ちがうウルティマだぜい！

すべてのRPGは、ウルティマから始まった！　といわれるほど、古い歴史を誇り、世界中にファンをもつRPGの元祖。それが“ウルティマ”だ。

パソコンのユーザーならいまさらとやかくいわなくても、このシリーズのスゴさはわかっていると思うが、ファミコン版ウルティマはちょっとちがう。ベースになっているのはウルティマⅢ(スリー)だけど、それにファミコン独自の味つけをしたオリジナルウルティマなんだ。ファミコン特有のかわいいキャラや、コマンド選択で進められる冒険などなど、1度パソコン版でプレイしたキミでも、ニュー感覚で楽しめることうけあい。もちろん、オリジナルのすぐれたトコもそのまま受け継いでいるんだ。



▲彼がウワサの王様、ロードブリティッシュ



▲冒険のスタート地点ロードブリティッシュ城



▲なんと、バックアップ付きなのだ

2つのモードで、自分のオリジナルキャラをつくろうぜ！

まず、冒険に出る前にキャラクターメーキングのモードに入る。ここでは、自分で種族や職業を決められるモードと、イメージモードといって、あらかじめできあがったキャラの中から選ぶという、2つのパターンでメーキングができるんだ。ここにある11種のキャラクターは、すべてイメージモードに入っているキャラ。どうだ、これだけの職業があるんだぜ、ビックリ！



	魔術士	科学者	盗賊	魔女	レンジャー	山賊	戦士	騎士	詩人	シスター	僧侶
種　族	魔族	妖精	けもの族	魔族	けもの族	人間	けもの族	小人族	妖精	けもの族	小人族
強　さ	0 5	0 5	1 5	0 5	2 5	2 5	2 5	2 5	2 5	0 5	0 5
器用さ	1 5	2 0	2 5	2 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	1 5	0 5
魔　力	2 5	2 0	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5	2 0
法　力	0 5	0 5	0 5	1 5	0 5	0 5	0 5	0 5	0 5	2 5	2 0

ファミコン初のシミュレーションバトルモードだ！　うれピィー

なァ〜んとオドロキ！　敵モンスターとの戦闘は、リアルタイムなシミュレートバトルなのだ。オリジナルのウルティマやファンタジアンなどで、パソコンRPGファンには、もちろんすでに知っている人も多いだろうけど、なんてったってファミコンRPGでは初めてだもんね。



▲バトルモードで勝つと、そこには宝箱が。でもトラップに用心！



▲これが、バトルモードだ！　それぞれをどう動かすか頭を使え。

シミュレートバトルとは、戦闘モードに入ると敵のモンスターと向かい合わせの型になり、まずこちらのパーティからひとりずつ行動を決定していき、そして、こちらのターンが終わると次はモンスター側というように、交互に進む。

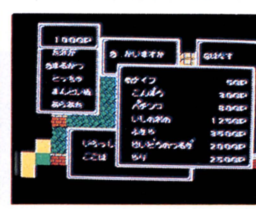


▲やったぜ！　パチンコがモンスターに命中！

ほかに類を見ない広大なストーリー展開で冒険は続く！



▲町の中では、いろんな人と話をしよう。ちょっと〜いいでェすか



▲もちろんＲＰＧに、武器は必需品。冒険の前には必ず買おう。

ゲームの目的は、ストーリーにあったように、大蛇エクソダスを封じるための４つの印と４枚のカードを集めることだ。そのために、広大なマップの上や数々の３Ｄダンジョンで、冒険を続けなけりゃいけないんだ。

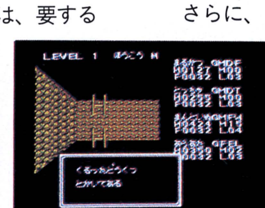
ところが、超リアルタイムの極致！　ブラックアウトが勇者の行く手をはばむのだ。ブラックアウトとは、要するに、障害物があるとその先は見えないということ。森の中になど入ってしまうと、パーティーの周りのわずかな空間しか見えないんだ。こうなると、どこからモンスターが現れるかぜんぜん見当もつかない。うっ〜む、スリル満点！

さらに、ソーサリアンには数カ所に町があり、そのすべてを回り、情報を集めなけりゃいけない。その情報が、謎を解くための唯一のヒントなんだからネ。さらに、ウルティマでは月の満ち欠けによって開くといわれる、ウワサのムーンゲートが重要なカギらしいゾ。このゲートをうまく利用すると、いままで行くことのできなかったとこへも運んでくれるのだ。

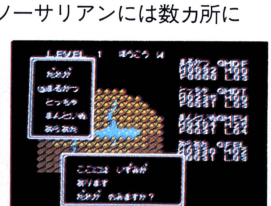
RPGのおいしい要素か、ギッシリつまったウルティマをプレイしようぜ！



▲ダメージを受けたから来たのに、キズの手当てはやっていないのォ



▲おもわずコウフン！　３Ｄダンジョンだ。オヤ！　はしごがある



▲ダンジョンの中もヒミツでいっぱいだ。はたして飲むべきか…？



SEGA SPIRIT
●セガ・スピリット●

アクションゲームに燃えた夏は過ぎ、いまは秋。そして長い夜にはRPGが一番！　というわけで、今回はMARKⅢ専用の本格的RPG、初登場！

FM音源の登場で、定評のV（ビジュアル）に加えて、A（オーディオ）も加わり、いよいよMARKⅢも本格的AVマシンとして始動！第1弾は本格派RPGだ。



～プロローグ～
邪悪な軍団の復活！
勇者よ、いまこそ立ち上がれ！

ある日突然、平和な世界を襲い始めた恐怖。それは、邪悪な者たちのすむ



▲長い長い冒険の旅がいま、始まりを告げた……

異次元の世界への通路、バァンドゥラの封印が解かれたため、異次元の軍団が押し寄せてきたことから始まった。そして平和を取り戻すために残された道はただ1つ。伝説の「覇邪の封印」によって、異次元への通路を再びふさぐことだけなのだ。

しかし、「覇邪の封印」は異次元軍団の指令官テラリンによって、厳重に守られているという……しかもそれは、人々に忌み嫌われている悪者や一般人には、触れることさえできないという。すなわち、真の勇者、覇邪の勇者たるキミにしか探し出すことができない。

手がかりはただ1つ、隣国のコマーサが何かを知っているらしいということだけだ。

いざ立たん！　覇邪の勇者よ！

通常進行画面



イラスト/相村嘉一

超豪華な付録アイテム！そしてFMサウンド

このゲームでは、２Ｍ＋（プラス）バックアップのカートリッジが使われていて、パソコン版に比べ、２倍のマップ、70種のモンスターが詰めこまれている。



▲なんでか、わかんないけど象の鼻の怪物多し

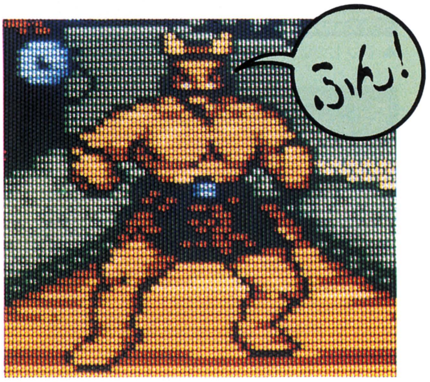
さらに特製のマップとフィギュアが付いていて、マップを作るだけでなく、実際に歩いてまわれるのもうれしい。

おっーとっ、忘れてならないのがBGM。FM音源をつけることによって、これがじつにカッコイイBGMで、気分を盛り上げてくれるんだ。

これはもう、付いてて当然のＦＭサウンドユニットなわけ。これからのゲームには、絶対欠かせないアイテムだぞ。



▲最初の目標だったコサーマを探しだすことに成功した



旅立ちの前に。勇者のための鉄則・その１

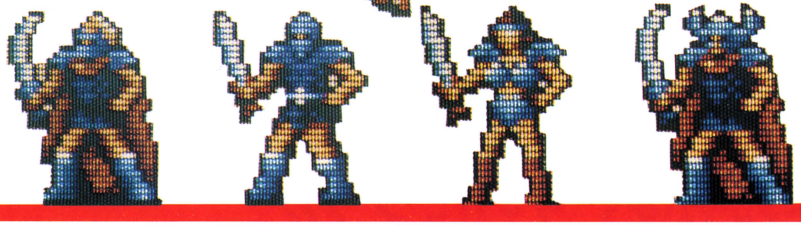
さてさて、本題です。とにかくマップは広いし、遠くにいけば敵はツオ〜イし、戦いはそう簡単じゃない。そこでデータを記憶できるのを利用して、何かの失敗をする前に記憶させておくことを、必ずしておこう。これ、絶対ね。

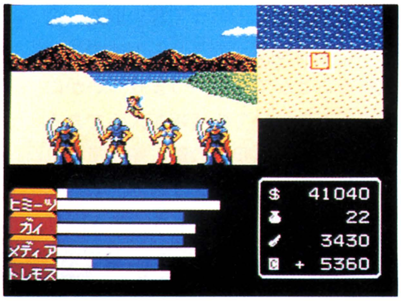
そして、先を急がないことだ。早く仲間も見つけ出したいし、アイテムもほしい。けど、仲間がそんな近くにいるほど甘いゲームではない。アセって探してみたって、さんざんな目にあうのがオチ。ここはしばらく、地道な情報集めと、自分のレベルアップに専念すべし！ 意外なところで重要なヒントが聞けるかもしれない。確実に一歩ずつ行動範囲を広げていくのがベスト。



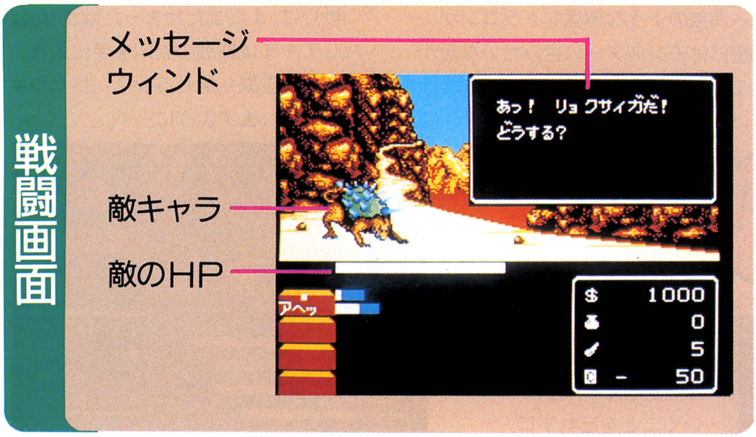
▲一見、とっても強そっ。でも本当は……

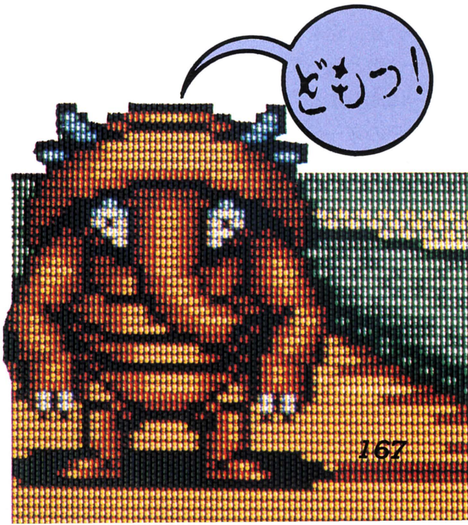






▲４人そろって、パーティの完成だ!!





覇邪の正しき勇者のための鉄則・その2



▲と〜とつですが、海辺の町。なかなかキレイでしょ？



▲荒海の敵は強い。敵のＨＰは画面の中央を超えている…

もう気づいていると思うけど、知名度というパラメーターがあるよね。これは、いかにキミが覇邪の勇者として正しい行動をとっているかで、その値が左右される。戦闘画面で「はなす」というコマンドがあることでもわかるように、戦っていけない相手もあるんだ。相手が重要なてがかりをもっているのか、ただの悪党か、実際に話してみないとわからない。ここがチェックポイント。戦ってはいけない相手を倒してしまうと、知名度がイッキョに下がってしまい、人々が話をしてくれなくなったり、最悪の場合、町にも入れてもらえなくなってしまうこともある。



▲１つ１つは小さな情報でも、注意深く聞こう



▲テラリンの軍団は町を滅ぼすほどの強敵だ

パラメータの中に、キバというものがある。これは戦いに勝つと手に入るんだけど、注意してほしいのは、何かを手に入れたいと思ったとき、お金ではなく、「キバ何本と交換しよう」という人がいることだ。キバは高価で売ることもできるから、ついつい売っちゃいがちなんだけど、ここでぐっとガマン。でないと、キバ集めのためにあとで泣く泣く戦うはめになるぞ。

そのとき何が一番必要なのかをよーく考えれば、日頃からＳＥＧＡのゲームで金銭感覚を磨いているキミなら、とりたてて心配することはないとは思うけどね。

アイテム収拾がカギ！！その一部を公開しちゃう！

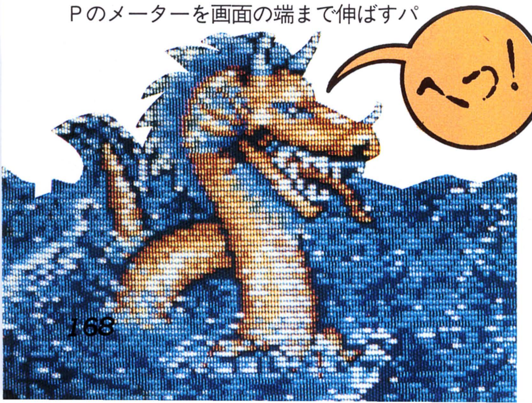


アイテムは、①戦って奪い取る、②買う、③もらう、の３つの方法で手に入れることができる。つまり、いかにアイテムについての情報を入手できるかで、アイテム収拾の量に差がでてくるんだ。だから、気分はもう、アドベンチャーとばかりにくまなく歩き回り、とにかく話しかけてみよう。

また、謎解きのほうも、あらぬ場所でヒントがもらえたりして、ええ！　っと引き返すということもあると思う。ほ〜んと、ひと筋縄ではいかないゲームなんだ。

果てしない荒野に光明はさすのだろうか……

最初は見かけだけで弱いヤツが多いけど、敵をあなどっちゃいけない。弱い敵と戦っているうちに、自分も十分に成長する。しかし、荒れた海にはＨＰのメーターを画面の端まで伸ばすパワー満点のような獰猛なドラゴンが、洞窟(どうくつ)にはモンスターの主みたいな敵が出てくる。そんな敵に十分立ち向かうだけの体力は、つけられたかな？　これからはちょっとしたミスが命取りになることもある。だから、危険を感じたら、すぐに町に戻ろう。そのために、「かぜのしるべ」は常にもっていたい。どうしても引き返すのがイヤなキミなら、「復活の石」をもっていくことを忘れずに。



戦いは、まだまだ始まったばかり。はたしてキミは覇邪の封印を手に入れ、再び平和を取り戻せるか？　旅立つキミが守られますように……。



▲地下ダンジョンもバッチリあったりするんだな

SPIRITS TIMES

発行所・コンプティーク・スピリッツ編集部

アタック'87イン大阪 デイヴの大阪レポート

名古屋のお祭りソフトハウス、T&E SOFT が、この夏最後の大イベントを大阪市のABCターミナルプラザでおこなった。題して「ATTACK'87 in OSAKA・ソフトハウスの㊙情報教えます!!」

昨年末に行なった「アタック'87 in YOYOGI」同様、今回も大勢のT&Eファンが押しよせた。今回のイベントが、『スーパーレイドック』を中心としたものということもあって、200名分用意された会員席が空席なしというのはもちろんのこと、立ち見の人で会場はグルリと取り囲まれていたほどの大人気。

㊫アナウンサーと、㊮プログラマー吉川さんをパーソナリティーとして、イベントは笑いと、タメ息の内に進められていったのだったジャン！それにしても吉川さんはすっごいと思う。あの、頭からつま先まですっかり芸人と化している姿には、涙さえ誘うものがあった…。



▲浅倉氏のシンセサイザー演奏は、ズッシリと聞きごたえあり！

今回のイベントで、なんといってもすごかったのがステージに備えられた、36面マルチスクリーンだ。会場内いたるところに備えられたカメラから映し出す映像を、さまざまな技法で見せてくれるんだ。これは、なかなかに圧巻！

まず始めは、『スーパーレイドック』の制作者全員による、レイドック対談。次にT&Eのメンバー全員によるゲーム大会があった。開発者全員がコンビになって『スーパーレイドック』をやって、どの組がトップになるか予想をしてもらうというダービー形式で行われ、会場は異様なコーフンにつつまれた。さらに、『ディーヴァ』のBGMを作曲した浅倉氏によるナマ演奏や、ビデオクイズなど、興奮の内、大成功の内にイベントは終ったのだった！



▲会場はいっぱいだし、アシスタントの子は美人だし、言うことなし！



▲さすがに、この時ばかりは全員しんけんな目をしていた。ネ内藤さん！

グラディウス大賞発表！

先頃行われたコナミの『グラディウス2』アイデア募集の結果が発表された。

入賞者は以下の通り。

●グラディウス大賞
野倉　弘次　（千葉県）
●ゲームアイデア部門優秀賞
一ノ瀬　博人（長崎県）
●ストーリー部門優秀賞
該当者なし
●モデル部門優秀賞
大河原　正年（群馬県）
●イラスト部門優秀賞
中川　潤　　（大阪府）
総応募数6285通

どの部門も真剣に、ていねいにつくられたものだったということでコナミの人も大感激。

その中で、みごと「グラディウス大賞」に輝いた野倉くんは、中学生。原稿用紙でなんと50枚以上という超大作のオリジナルストーリーを書きあげたんだ。プロローグから始まる全8ステージのストーリーは迫力満点！

それから、今コナミではこの『グラディウス2』をつかったハイスコアコンテストを11月15日までやっているから、キミも挑戦してはどうかな？



▲大賞の野倉くん。表彰式で賞品のBMXサイクルにのってガッツポーズ!

コンプコーナー渋谷に登場

東京は渋谷にある大型パソコンショップ「J&P渋谷店」に、「コンプティークコーナー」ができたよ。



▲この企画の担当者、J&Pの平田さん。実際のコーナーはこんな感じ

ここにくれば、ソフトエクスプレスやスポットライト、㊢マニュアルなんかで何が紹介されているか、今月のコンプのおすすめソフトは何かを知ることができるし、探しまわらなくてもその場ですぐにそのソフトを手にとって見れるってわけ。近くのコンプ読者はぜひ行こう！

ティップトップコンテスト速報

なんと、今月も長田くんが4カ月連続のトップ。2位も20万点台というハイレベルの争いだった。

いよいよ来月は最終結果の発表、どうなるか!?

順位	名	前	得点
1	大阪府	長田　誠司	241,058点
2	大阪府	山下　利実	204,749点
3	三重県	今　俊彦	140,972点
4	大阪府	平山　勝之	62,786点
5	大阪府	安東　友哉	27,597点



SPIRTS OF GAME MUSIC

C-C-B by 笠浩二（リュウコウジ）

パソコンゲームのことなら芸能界NO.1と本誌編集部も認めるC-C-Bのリュウくんの連載コラムが始まるよ！　読者アンケートの集計によるGM（ゲーム・ミュージック）のベスト10を元に分析してみたり、最新のGMソフトを紹介していくからよろしくねッ!!



◀「ドラスレⅣ」アポロン　1000円

「ザナドゥ」GM初体験の感激は今でも忘れない！

ヤッホー、C-C-Bのリュウです。いまツアーの最中で鹿児島に来てるんだけど、やっぱしゲームのことが頭から離れなくって、ウチからハチハチをディスプレイごとホテルまで持ってきちゃいました。この間までは自宅のキューハチで「大戦略II」に夢中だったんだけど、いまはツアー中なのでちょっと休戦して「ぎゅあんぶらあ自己中心派」をやってるところです。

今月からコンプティークのページをお借りして、最近話題のゲームミュージックをビシバシレビューすることになりました。プロの目でキビしく追求しちゃうからナ、なーんちゃって。

さて左下の表は、コンプティーク編集部で集計したゲームミュージックのベストテン。う～ん、さすがにみんな闘うゲーム雑誌の読者らしく、耳の方もソートーに肥えてるネ。結果としては日本ファルコムのゲームが上位3位を独占しちゃった。ま、これは順当というところでしょう。ファルコムのGMは「ザナドゥ」以来ずっとすごく個性的なメロディで、中世っぽいっていうか、ファンタジーの世界にぴったりの雰囲気のある曲ばかりだからネ。



▲堂々1位の「ザナドゥ」。中近東風のミステリアスなメロディが冒険心を誘う

実をいうと、ボクも初めてパソコンのGMを音楽として意識したのは「ザナドゥ」だったんだ。何しろハチハチにFM音源が搭載されてすぐに出たゲームだったから、本格的な音色がとっても印象的だった。まあボクの予想では、もっとわかりやすいメロディの「ジーザス」なんかが上位にくるかな、と思っていたんだけど。

ボクもチャンスがあったらぜひGMを手掛けてみたいと思ってます。「大戦略」みたいなシミュレーションに、派手なGMがついてたら～なんてね。それじゃまた来月！

パソコンGM・BEST10

1	イース	165
2	ザナドゥII	139
3	ザナドゥ	117
4	ジーザス	91
5	ヴァリス	85
6	シルフィード	64
7	ディーヴァ	55
8	ドラゴンクエストII	50
9	ガンダーラ	48
10	ロマンシア	38

本誌9月号読者アンケート集計より

ツアー中でもGMフリーク

1年の半分以上もコンサートツアーだから､パソコンを自分で持ち歩いてるんだ。夜、ホテルでゲームする時が最高だね。右は鹿児島の林田ホテルでのスナップ。ゲームやりながら眠っちゃうなんてしょっ中さ。



うしろ髪ひかれ隊

工藤静香・生稲晃子・斉藤満喜子

Usirogami Hikaretai

COMPTIQ IDOL DATA BANK

Photo/Yoichi Iwase
Styling + Hair + Makeup/Fueba Fujino(Voice)
Art Direction/Kazuo Takagi(D/hits)
Design/Makoto Watanabe(D/hits)
Coordinate/Masaaki Tsukada
Costume/t.b.(Wacoal)



CALENDER

11 November

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1	2	文化の日 3	4	5	6	コンプティーク発売日 7
8	9	10	11	12	マルカツ発売日 13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	勤労感謝の日 23	24	25	26	マルカツ発売日 27	28
29	30	12/1	12/2	12/3	12/4	12/5



MONSTER 11 NOVEMBER CALENDAR

1 SUN	2 MON	3 TUE	4 WED	5 THU	6 FRI	7 SAT コンプティーク発売日	8 SUN	9 MON	10 TUE	11 WED	12 THU	13 FRI ㊖ファミコン発売日	14 SAT	15 SUN	16 MON
17 TUE	18 WED	19 THU	20 FRI	21 SAT	22 SUN	23 MON	24 TUE	25 WED	26 THU	27 FRI ㊖ファミコン発売日	28 SAT	29 SUN	30 MON		

〔ミノタウロス〕 神話に登場する、人間の体に牛の頭をもつ怪物、これがミノタウロスだ。地下道や洞穴に棲み、人間よりもひとまわり大きく、性格はひどく凶暴。しかし、知性はかなり低い。 原画／菊池通隆

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

静香、晃子、満喜子という3人の個性がキラリッ！ と光る、うしろ髪ひかれ隊。まとまってないよーで、まとまっていて、お互いのことよく知らないよーで、よく理解しあっている。そんな不思議な魅力の3人組のお仕事のことからプライベートのことまですべてを徹底解剖！ よーするに、うしろ髪ひかれ隊ってサイコーだよーってこと、おせーてあげちゃうわけよっ!!

撮影／岩瀬陽一



もっと知りたい！ 好きになりたいっ!!

うしろ髪ひかれ隊

うしろ髪ひかれ隊 隊員名簿① 工藤静香の巻





➔ソロとしても大活躍の静香ちゃんですっ!!

私って、自分で言うのもなんだけど、すごく正直な性格だと思います。ファンの人もそこがいいって言ってくれるので、これからもこのままでいたいな。

香水、リボンが大好き 洋風の部屋が好みよ!

一見、クールな静香ちゃん。でも、周りの人にもちゃんと気くばりしているしっかり屋さんだ。まずは、そんな静香ちゃんの調査書をご紹介ねっ!!

2歳のとき、自宅で撮った写真がお気に入り♡

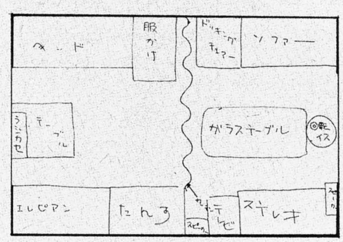


静香ちゃんが、お気に入りの写真として選んだのがコレ（右の写真）。「2歳のときの私です。自宅の縁側かなんかで撮ったものかな」

目のあたりが、今の静香ちゃんのまんまね。

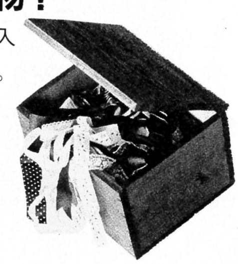
洋風のお部屋、気に入ってます

このイラストのお部屋は、静香ちゃんの自宅のほうのお部屋だ。「真ん中をレースのカーテンで仕切ってるのはなんとなく殺風景だったから。床はカーペットを敷きつめたり、ベッドを置いたり、全体的に洋風ってカンジが好きなの」



箱にいっぱいのリボンはファンの人からもらった、たいせつな宝物！

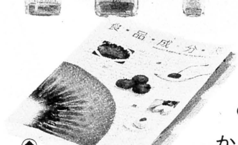
右の写真のよーに、箱にいっぱ〜い入っているリボンが静香ちゃんの宝物だ。「ファンの人が送ってきてくれるの。リボンに限らず、ファンの人からのプレゼントは、み〜んな宝物なんです」と、ファンを大事にする静香ちゃんのおことばでした。そして、集めているのが、香水類。どれも高いものばかりだそうだ。で、もひとつ、趣味のものが食品成分の本！「栄養が片寄らないよーに、食事をきちんととるんです。料理作るの好きなんだけど、寮では禁止なの。だからこれを見てガマンです」



↑あまり多すぎて数は不明



➔高そーな香水♡



↑いつも持ち歩いているとゆー本

静香から晃子へ♡

これからは、3人だけど、今まで通りマイペースで頑張って行こうね。1人で悩むのは、お互いなしでね。



うしろ髪ひかれ隊 隊員名簿② 生稲晃子の巻

私の性格をひと言でいえば〝明るい！〟かな？ でも考えごとがあると、すぐ悩んじゃう。みんなは私のこと、変な性格って言うの。そーかなあ？



七五三のときの笑顔の裏には恐怖心が隠れてる!?

これは７歳のときの晃子ちゃん。



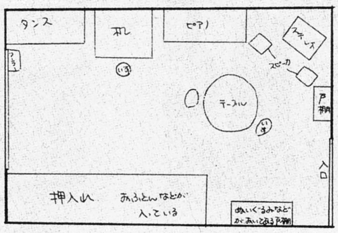
「七五三の写真です。着物を着たのはこれが初めてで、とってもうれしかった。でもぽっくりをはいていたので、歩けないし、急に背が高くなるし……。笑顔の裏に恐怖心が隠れているんです(笑)」

お守り集め、ふとん派の庶民派

うしろ髪の3人のなかでは、いちばん年上。お姉さん格ってトコだけど、それを感じさせないあっこちゃん。今度は彼女の調査書だ!!

ベッドは×(バツ)、ふとんがいちばん♡

「平凡な部屋です。壁にポスターとかを貼るのは好きじゃないし、シンプルな感じが好き。あと、ベッドってダメ。落っこっちゃうって気がするから。だからちゃんとおふとんをひいて寝てます」。アイドルがふとん派だっていーんだぜっ!!



⬇あまり、ペンダント類はつけないクチだったけど、最近では仕事のときはもちろん、プライベートのときもつけるようになったとか。使ってくれたほうがファンとしてはうれしいもんねっ!!

ブローチ、ペンダントを集めてます。受験のお守りは大事な宝物！



「ブローチ、ペンダント、ブレスレット(右の写真)といったものを集めています。集めているっていうより集まるってカンジ。ファンの人が送ってくれるの」。で、左のお守りが、あっこちゃんの宝物だぞ。



⬆今年の大学受験のときのお守り。ファンの人からもらったものもあって、今でも大事にしまってあるんだって

晃子から満喜子へ♡

いつも笑顔がかわいい満喜子でいて下さい。これからも頑張ろうね。あっこより♡



⬅あっこおねーさまは、時々、ほかのふたりの勉強のメンドーも見てあげちゃうんだっ

うしろ髪ひかれ隊　隊員名簿③　斉藤満喜子の巻

私は負けず嫌いですが、けっこう気が弱いんです。まゆ毛が濃いから、力強く思われがちですが、おくびょう。暗闇とかホラー映画とかは大の苦手なんです。

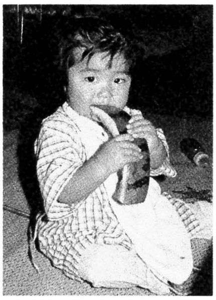


まゆ毛とペンダントが自慢なの

りりしーまゆ毛がチャーム・ポイントのマキちゃん。そのかしこそーな表情がたまらないわけね。その実体にせまる調査書第3弾だっ！

➔メンバーの以顔絵マークは、マキちゃんが考えたんだ。才能！

生まれたときは3,900ｇもあった健康体！ まゆ毛とスイカ好きはフォーエバー!?

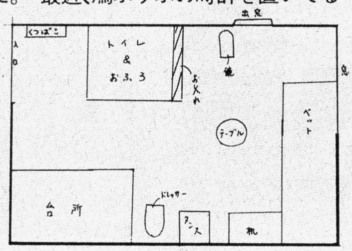


左の写真を見よ！　このりりしーまゆ毛は斉藤さんちの満喜子ちゃんじゃありませんかっ!!

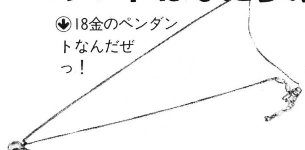
「生まれて10カ月のときの写真。生まれたときは3,900ｇもあったんです。あまり人見知りしない子だったそうです。あとこのころからスイカが大、大、好き！　もち今もねっ♡」

鳩ポッポの時計が時刻をお知らせっ

これは、今住んでいる寮のお部屋のイラスト。静香ちゃんも同じ寮なんだ。「最近、鳩ポッポの時計を置いてるんです。これが時刻を教えてくれるの。かわいいでしょ！　机もちゃんとありますが、ほとんど物置き台になってます（笑）」



静香チャンからもらったハート形のペンダントはふたりの友情の証（あかし）!?



➔18金のペンダントなんだぜっ！

「このハート形のペンダント（写真左）は静香からもらったもの。（私がアクセサリーを）持ってないだろうってくれたんです。いつも、身につけてるんだけど、なくならないように気をつけてます。それから、趣味で集めてるものはリボンです。今年の４月から始めたので、あまり数はありませんが、新宿のミロードあたりで気に入ったものがあると買ってくるんです」。

マキちゃんのリボン集めにみんな協力しよーぜ。



➔ＴＶ出演のときも、実際に使用



満喜子からうしろ髪ひかれ隊へ



これからいろいろと大変だと思うけど三人力を合わせてがんばろうネ♪

そして……静香へ

ソロデビューおめでとう。なやみがあったら相談してね。

特別座談会 3人の個性をのばしていきたい！

うしろ髪ひかれ隊が、今年の春の"おニャン子 SAILING 夢工場"ツアーで登場して約半年。その半年間の活動をふり返ってもらったよ！

「うしろ髪としての活動は半年だけど、ふたりとは、ずっと前からいっしょだったよーな気がするな」（満喜子）


➡まゆ毛にしわをよせるのがクセなんだと

「お互いに干渉し合わないし、ベタベタしないけど、心は通じ合ってるもん」（静香）

「ひとりだと不安だけど3人だから安心できるしね。ただ、私は遅刻の常習犯で、みんなに迷惑かけました（笑）。すいません」（晃子）

「私は、レコーディングのときにお腹をグーグー鳴らしてしまいました。ごめんなさい（笑）」（静香）

「私は特にザンゲすることはありません（笑）。ところで最初、グループ名を聞いたときは正直、びっくりした（笑）」（満喜子）

「うしろ髪ひかれ隊だもん。一瞬、金縛り状態（笑）」（晃子）

「で、最初はよくよく名まえをまちがわれたりしたし……」（満喜子）

「でもデビュー曲はいい曲で良かった。けっこうおとなっぽい曲だったしね」（静香）

「私はオンチだから、毎日腹筋したりして練習してるんだけど、こちらのほうでもみんなに迷惑かけてる」（晃子）

「でも、あっこって歌、うまくなってるよ」（静香）


➡時々、金縛りにあってしまうとゆーあっこさん

「そうやって個人で努力していることがうしろ髪全体の発展につながる（笑）」（満喜子）


➡これがマキちゃんの特技"鳥のくちのまね"!?

「これからは、ひとり、ひとりの個性をのばして、3人ともマイペースでやっていけたらいいね」（静香）

「同感！」（満喜子）

「例えば、踊りにしても、同じ振りをやっているんだけど、3人それぞれの個性が出るようにしたいね。あと、これから3人で活動していくうえで、いちばん重要なのはお互いの信頼だから、隠しごとだけは絶対にしないようにしよーねっ」（晃子）

「さっすがあ〜晃子おねーさま（笑）」（静香・満喜子）

ラジオ ハプニングもヘーキよっ

関根勤の東京ベストヒット with うしろ髪ひかれ隊
金曜 夜10時
ニッポン放送

うしろ髪ひかれ隊の3人が、関根勤さんとDJでがんばっているこの番組。さっそく潜入ルポをお届けだあ〜！

この番組は毎週ナマ放送。てなわけで、いろいろとハプニングも多いみたいよっ。取材におじゃました日は、ナイター中継がのびちゃって、番組がいつスタートするかわからない状況だ。でも、スタッフや静香ちゃんや満喜子ちゃんは、ぜーんぜんへーキって感じでお菓子を食べたり、ハガキを整理したりして時間をつぶしていたよ。このとき晃子ちゃんは、別のスタジオでほかの番組の収録をやってたんだぞ。

その晃子ちゃんがスタジオに飛び込んで来たのは9時50分！ ナイターがのびてるからいいものの、定刻どおり始まってたら、どーすんだよっ。で、さっそく打ち合わせ。そして、番組がスタートしたのは、ナイターが終了して5分後、10時35分のことでした。チョン。


⬅関根さんを囲んでパチリ！ 関根さんのえがお〜!!

➡差し入れのケーキをパクパクの図




⬆打ち合わせは関根さんのギャグをまじえて楽しく

撮影／林 久平

つーことでうしろ髪からのお知らせです

うしろ髪の3人にファンレターを出そーぜっ♡

9月5日に発売されたファースト・アルバム「うしろ髪ひかれ隊」が大好評の彼女たち。11月11日には新曲「メビウスの恋人」が発売予定だよ。

さて、ソロ歌手としても大活躍の工藤静香ちゃん。今度はドラマに挑戦しちゃうぞ。10月22日にスタートする、「おヒマなら来てよネ」がそう。共演は中山美穂ちゃん、伊藤智恵理ちゃんなど。静香ちゃんにとって連続ドラマの出演は初めてになる。

それから、うしろ髪ひかれ隊のメンバーはみんなからのファンレターを待ってるぞ！　キミたち!!　静香、あっこ、マキちゃんに熱いメッセージを送ってやろーじゃないのっ。あて先は、

〒162 東京都新宿区市ヶ谷田町２－32
第二市ヶ谷マンション５Ａ室
株式会社プロダクション尾木内
うしろ髪ひかれ隊係

てなわけでよろしくねっ!!



←ソロでも活躍してます

あげるよ♡ うしろ髪からプレゼント



10名 サイン色紙

ポスター 5名





ポスター 5名

★プレゼント希望の人は、欲しいものをひとつ選んで、本誌とじ込みハガキに必要事項を記入して送ってね。しめ切りは11月6日です。

うしろ髪ひかれ隊 自筆メッセージ



IDOL DATA BANK

静香、あっこ、マキちゃんのデータをキミのパソコンにインプットしよーぜっ!!

本　名	工藤静香	生稲晃子	斎藤満喜子
ニックネーム	しいーちゃん	あっこ	マッキー！　まゆげ、マキちゃん
生年月日	昭和45年４月14日	昭和43年４月28日	昭和45年９月19日
星　座	おひつじ座	おうし座	おとめ座
血液型	Ｂ型	Ｂ型	Ａ型
出身地	東京	東京	広島県
サイズ	身長160cm、体重42kg、バスト78cm、ウエスト54cm、ヒップ84cm、足の大きさ23.5cm	身長158cm、体重44kg、バスト78cm、ウエスト57cm、ヒップ83cm、足の大きさ23.5cm	身長160cm、体重46kg、バスト80cm、ウエスト60cm、ヒップ86cm、足の大きさ23.5cm
出身校	高校在学中	短大在学中	高校在学中
趣　味	料理を作ること	レコード鑑賞、アクセサリー集め	そうじ、ショッピング
特　技	スケボー	鉛筆を両手で同時にまわすこと	鳥のくちのまね
家族構成	父、母、兄、犬（３匹）	父、母、兄	父、母、弟
歌手デビューはいつ？	昭和62年５月７日		
ディスコグラフィ	★シングル――「時の河を越えて」('82.5.7)、「あなたを知りたい」('82.8.12)★アルバム――「うしろ髪ひかれ隊」('82.9.5)		
ＴＶドラマ出演歴	なし	なし	月曜ドラマランド「看護婦アカデミー」（フジテレビ系）
ＣＭ出演歴	なし	ローソン	なし
どんな性格？	正直	自分では明るいと思う。わりと考えこむ性格。人は私のことを変と言う	明るい
自分の体の好きな所	ない	目	首
自分の体のきらいな所	全部	ほっぺた、太い腕	足、おなか、おしり
好きなファッション	自分にあったもの	ワンピースとか、おとなしめの感じのもの	自分に似合えばなんでもＯＫ
好きなスポーツ	水泳	バレーボール	ローラースケート
好きな動物	犬、チンパンジー	子犬	なし
きらいな動物	特になし	ハ虫類、両生類	全部
好きな音楽	Disco	ニューミュージック	安全地帯の曲
好きなアーティスト	中島みゆき	杉山清貴	中森明菜
好きな食べもの	果物、じゃがいも	ラーメン、ケーキ	果物すべて
好きな色	何でも好き（特に青、黒）	ピンク、白、黒、赤	白、茶、黒、青
好きな絵	２人	風景画	なし
好きな場所	静かな場所	海（夕方 or 冬）	海
尊敬する人	ビートたけしさん	特にいない	両親
理想の男のコ	自分といちばん気が合う人	意志をしっかり持ってる人	男らしく、やさしい人
きらいな男のコ	不潔な人	優柔不断な人	なよなよしていて不潔な人
よくみるＴＶ番組	「エアーウルフ」	「プロ野球」、「元気が出るテレビ」、ベストテン番組	「アリエスの乙女たち」
好きな映画	特になし	最近、ぜんぜん見てないのでありません	特になし
旅行したい国は？	フランス	中国、アメリカ	オーストラリア
占いを信じるか？	信じるときもある	良いときは信じる	信じる
初恋はいつ？	３歳のとき	小学校４年生のとき	小学校３年生のとき
いちばんたいせつにしているもの	ファンの人からもらったものすべて	ファンの人(今はファンの人がいちばんたいせつです)	ネックレス
愛読書	栄養表の本	日本文学	特になし
ライバルはだれ？	別になし	別にいません	自分
弾ける楽器	特になし	ピアノ	ピアノ
欲しいもの	集めているもの	自分の家	指輪
キスの経験	うちの犬	ない	ない
チカンにあったことは？	ある	ある	ある
結婚は何歳でしたい？	25、6歳で	24、5歳で	25歳で
コンピュータをどう思う？	なんとも思わない	えらい。頭がいいなあ	むずかしい

♥次回は、三代目麻宮サキこと浅香唯ちゃんが登場します！

※アイドル・データバンクのプログラム・リストが欲しい人は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで〝アイドル・データバンク・リスト希望〟と書いて送ってください。

〈メロディ・データ〉

「あなたを知りたい」

うしろ髪ひかれ隊



作詞：秋元康／作曲・編曲：後藤次利

すべてを知りたい
もっと　もっと知りたい
すべてを知りたい
あなたのことだけすべて

黄昏の埠頭は
陽射しのグラデーション
そのすき間に残されて……
心の赤い靴
あなたに連れられて
そうどこかに行っちゃった
胸の奥はため息嵐
愛はいつも夢の中の異国の船

あなたを知らない
何も何も知らない
あなたを知らない
こんなに近くにいても
知らないない(知らないない)
知りたいたい(知りたいたい)

打ち寄せる　さざ波
船のオルゴールは
広い海のつぶやきね

あなた　何を考えてるの？
愛はいつも胸の奥の望遠鏡
私は知らない
何も　何も知らない
私は知らない
悲しいくらいに何も
私は知らない
ハッとするほど知らない
私は知らない
初めてそれに気づいた

すべてを知りたい
もっと　もっと知りたい
すべてを知りたい
言葉にならない何か
すべてを知りたい
もっと　もっと知りたい
すべてを知りたい
あなたのことだけすべて
知らないない(知らないない)
知りたいたい(知りたいたい)

知らないない
知りたいたい

データリスト　あなたを知りたい

```
T133L8V15O5@9Q7EEEEEGBA&A2RBAGG4G4GEGA&A4.B&B2
EEEEEGBA&A2RBAGEEEED<B>GE&E2.R4
O4B>EF+G&GG4GF+4EG&G2<A>DEF+&F+F+4F+F+4<B>D&D4.C<B4.>ED+4.GF+4RR4F+GAA4.G&G2R1
<B>EF+G&GG4GF+4EG&G2<A>DEF+&F+F+4F+E4F+D&D4.C<B4.>ED+4.GF+4R4RF+GAF+4.E&E2
R2E4G4A1&A4.A&AGEF+GF+4F+F+E4D&D2E4G4A1RA4AAGEF+GF+4F+F+E4EE4D+B&B2&B2.R4
O5EEEEEGBA&A2RBAGG4G4GEGA&A4.B&B2EEEEEGBA&A2RBAGEEEED<B>GE&E2.R4
DEGEDE4V13<A&AB>D<BAB4.>V15DEGEDE4V13<A&AB>D<BAB4>V15EE4R4R2
<B>EF+G&GG4GF+4EG&G2<A>DEF+&F+F+4F+E4F+D&D4.C<B4.>ED+4.GF+4R4RF+GAF+4.E&E2
R2E4G4A1&A4.A&AGEF+GF+4F+F+E4D&D2E4G4A1RA4AAGEF+GF+4F+F+E4EE4D+B&B2&B2.R4
EEEEEGBA&A2RBAGG4G4GEGA&A4.B&B2EEEEEGBA&A2R4AB>L4{CCC}2{C<BA}2AL8BB&B2
O5EEEEEGBA&A2RBAGG4G4GEGA&A4.B&B2EEEEEGBA&A2RBAGEEEED<B>GE&E2.R4R1
EEEEEGBA&A2RBAGG4G4GEGA&A4.B&B2EEEEEGBA&A2R4AB>L4{CCC}2{C<BA}2AL8BB&B2
O5EEEEEGBA&A2RBAGG4G4GEGA&A4.B&B2EEEEEGBA&A2RBAGEEEED<B>GE&E2.R4
DEGEDE4V13<A&AB>D<BAB4.>V15DEGEDE4V13<A&AB>D<BAB4>V15EE4R4R2R1
DEGEDE4V13<A&AB>D<BAB4.&B4V15L16EF+GAE4
$
```

お知らせ

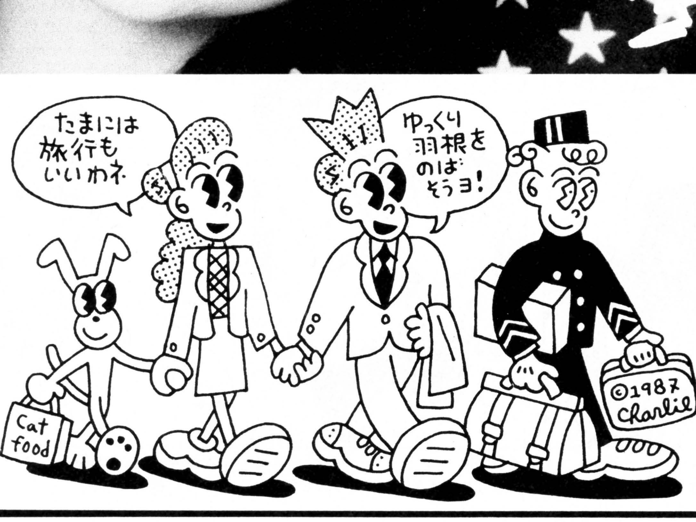
このデータは何？　って言ってるキミ、昨年の6月号を買ってないな。これは昨年1月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして昨年6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるというプログラムなのだ。ただし、PC 8801 mkⅡSR/FR/MR/TRにかぎるけどね。

そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、“メロディリストを送れ”と書いて送って下さい。また、昨年1月号で紹介したものとアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人も120円切手を同封の上、“アイドルデータバンク・リストを送れ”と書いて送って下さい。両方とも欲しい人は200円切手を同封の上、“両方送れ”と書いて送って下さい。

HIROBA NO CORNER

ひろばのコーナー

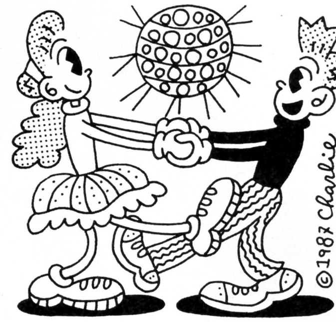




♥リーダーズトーク
&グラフィックゲリラ
♥ひろコの直撃インタビュー
♥トマス宇治谷の人生相談
♥コンプティーク海外特派員報告
♥追っかけタカノのアイドル日記
♥エキサイティングライブラリー
♥さはんじの徒然日記
♥パズル・クイズ
♥プレゼント
♥コンプティーク・ビルボード
♥押しかけソフトハウス訪問

READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA

盲腸も全快！　再び元気のひろコです！
とはいえ、まだ笑うと、おなかがいたいのだ。
これからは、冬に向けて、一気にがんばれるはず。
みんなのおたよりだけが頼りです。
どんどん、おたよりを送ってね！







▲茨城県　地球丸クン　ますます常連の貫禄を見せてくれる地球丸クンです。
この３人組の関係はどうなってるのかな？　ストーリー、背景なども知りたくなっちゃうイラストだね。
またどんどん送ってね。
待ってるよ！

先日、パチンコ屋に行ったら、変なおっさんがいて、球を、いかがわしいビデオと交換しようとしたが、店員が、そのビデオを高く上げ、思いっきり、「このＨビデオの在庫ある～？」と言った。

おっさんは、あわてて、店員の手を下げさせ、風のように去って行った。そのおっさんはサトウ編集長に似ていた。

東京都　幡谷知之

※佐藤編集長がパチンコ屋に通っていると思ったら、やっぱしそういう意図があったのか……。（ひろコ）

先日、父と一緒にマクトナルドへ行った時の話です。父が「おまえ、何にする？」と聞いたのでボクは「チョコバナナシェイクとチキンナゲット」と答えた。しかし、父は注文する時に、「えっと、チョコナゲットとチキンバナナください」と言ってしまったのだ。ボクは他人のふりをして、そこから逃げた。

兵庫県　漁　康智

※よくある、かわいい失敗です。ところでひろコもチョコバナナシェイク、だあい好きなのだ。（ひろコ）

みなさんは、朝、開いたばかりの病院へ行ったことがありますか？

ボクは、このあいだ、朝、起きたら熱があったので病院へ行ったのですが、そこにはおじいちゃん、おばあちゃんばっかり。

しかもみんな元気そう。その方たちの会話を再現してみよう。

おばあちゃんＡ：「山本さんはどうしたんでしょうね。今日は来てないみたいだけど」

おばあちゃんＢ：「あぁ山本さんはなんか病気らしいですよ」

なにしに病院に来てるんだぁ？

大阪府　石田悌吾郎

※そうです。病院は、おじいちゃん、おばあちゃんたちの社交場なのだ。実は、ひろコも、つい１週間ほど前まで、盲腸で入院してたのだ。みんなは、タナボタの夏休みだって言うけど、つらかったんだから！（ひろコ）

One day　ボクは自転車に乗って、信号を待っていたら、へんなおばさんが勝手につまづいて、転んだ。そして、



▲埼玉県　樹沙弥華クン　今でも『ディーヴァ』が好きな人は多いはず



▲愛媛県　羽生蒼クン　初投稿にしては堂々としてますよ



▲静岡県　Ｃｈａｎｃｅクン　キミもだんだん常連になってきましたね



▲新潟県 Ｒｙｕクン　腕が太いけど、かわいい妖精です！

「気をつけなさい」と言って行ってしまった。ボクが悪いのでしょうか。ボクは違うと思います！　**静岡県　原　宏二**

※きっと、おばさんは、人目を気にしたのでしょう。そういう年頃なのです。大目に見てあげましょう。　(ひろコ)

ボクはパソコンを買いたいために2カ月ぐらい前から新聞配達をやっていたが、父に話すと「PC9801を買いなさい」と言うのです。「ゲームだけやるんだからPC8801シリーズが欲しい」と言おうとしたが、そんなことを言おうものなら9801もろとも手にはいらなくなるのでやめた。8801が欲しい。

北海道　小谷賢治

※まあ、PC9801でもゲームはできるんだからね。　(ひろコ)

ある日、学校から帰る電車の中で外人さんに会った私は、英語が話せないため、下を向いていたにもかかわらず、話しかけられてしまった。どうやら、モルモン教を広めているらしく、本を買ってくれと言ってきたが、金がないと言いはり、結局、480円のものをただでもらった。

三重県　潮田幸則

※拒否できる英語力があればだいじょーぶ。

近頃では、モルモン教の宣教師の人って電車に乗ってるのか。昔は、ふたり組で自転車に乗ってたもんだけど。　(ひろコ)

うちの塾にはピッピーというあだ名で親しまれている奴がいます。そいつは、学校の音楽のテストの時 P.P.（ピアニシモ）を、何を血迷ったのか、ピッピーと書いてしまい、以来、あだ名が、ピッピーになってしまったという悲惨な奴です。笑ってやってくれ。

東京都　岡本　諭

※かわいい人ですね。ひろコは好きです。　(ひろコ)

オタッカーとはなんですか。オタクとなにか関係があるのでしょうか。ボクにはわかりましぇーん

千葉県　阿部智之

※そうです。オタッカーとは、オタク族がハッカーに興味を持ちだしたということから生まれた新風俗です。わかったかな？　(ひろコ)

なんで『泥舞の魔界通信』が終わったんだ〜〜〜。

東京都　川里賢太郎

※終わったわけではありません。スペースが取れなくて休んでるだけだよ。復活のチャンスをうかがってるんだ。　(泥舞)

ボクは木工所でアルバイトをしている。そのうえ、耳の医者にも通っている。ヘッドホンで音量をバリバリに上げてロックを聴いてたからだ。若いのに耳が遠いのは悲しいことだ。みなさんも、ヘッドホンでは音量をひかえめに。

福岡県　江島　晃

※そのとおり。年をとれば、イヤでも耳が遠くなるんだから。ところで木工所は、耳となにか関係があるんでしょーか？　(ひろコ)

今、ボクらの間ではやっていることは、どちらが先に電話の受話器を置くかということです。話が終わるやいなや、すぐに切るか、フェイントをかけて切ると、こちらの勝ちです。みんなでやるとおもしろいよ。　**愛媛県　羽藤寿人**

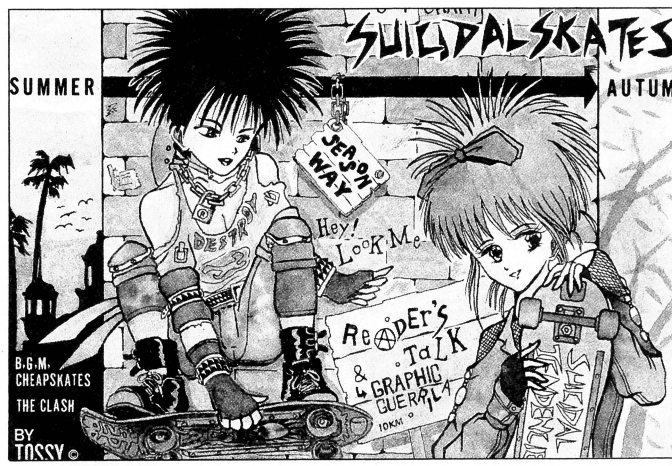
※また変なあそびが流行してるんだね。　(ひろコ)

中野豪さんの「大江戸裏ワールド」の総集編を出してください。お願いします。　**石川県　天野弘和**

※それはよい企画。Go！　さんに言ってみようっと。　(ひろコ)

※今月はひろコが、10日間も欠席したために、私たちの仕事量が非常に増えました。

ボクなんてまだ夏休みも取ってないのにい。　(ヒサキ)



◀北海道　米ニストクン　ローリングストーンズの「ヘブン」を聴いて、自殺したいような気持ちになっちゃったの？　わかる気がする。イラストにも、狂った夏のイメージが表れてるよ！



▲東京都　海軟風クン　キミのファンがますます増えてるみたいだよ！



▲大阪府　へろへろ1号クン『ブレードランナー』は泣かせるね。名作！



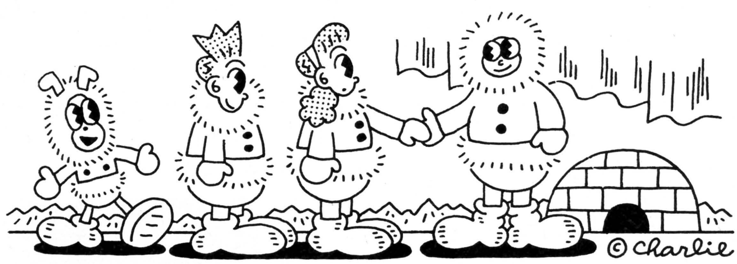
▲神奈川県　洋光台の民クン　つよそうです。りりしい



▲愛媛県　如月忍クン　今度、メッセージもつけてくれるとうれしいな

ひろコ's コラム

**"ドラゴン・ジム"の人気者、宇治谷順信がついに来た！
愛と希望と光を連れて、トマス宇治谷今ここに!!**



諸君、わしゃ宇治谷じゃ。わしゃこれまで正直に生きてきて本当によかったと思うんじゃ。なんでってそりゃ、うーん、うーん、なんでかな。とにかくわしゃの、人生相談!!

♥トマス宇治谷の 人生相談

みなさんこんにちは。良識あるごくごくフツーの女の子、言うまでもなく私がひろコです。ひろコなんすけどぉ……あのぉ……。宇治谷（以下(う)と略す）　おぬし、一体何をごちゃごちゃ言っておるんじゃ。

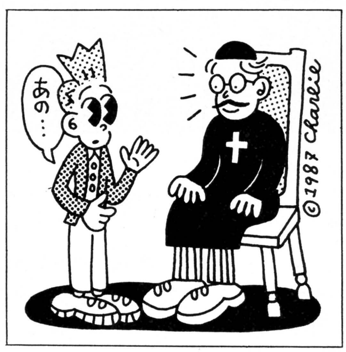
ひろコ（以下(ひ)と略す）　そうなんです、みなさん。今月からひろコと宇治谷さんの人生相談が始まったんです。９月号の「ドラゴン・ジム」で神父様に扮してからというもの、すっかり人を救うことに生きがいを見い出しちゃって、もう!!

(う)　そうじゃ、わしゃあれ以来トマス宇治谷になったんじゃ。おまけに相棒にこんなきれいなギャルまでつけてくれて…。ドーンとわしゃの胸を貸りるつもりで、諸君もバシバシ悩みを打ち明けるんじゃ。

(ひ)　何言ってんのよ。ここはもともと私のコラムなんだからねっ。トマスはおまけなの、オ・マ・ケ!!

(う)　いーんじゃ、いーんじゃ。ギャルが何を言おうとわしゃ気にせんのじゃ。

(ひ)　とゆーわけで、ちょっぴり困っている私です。さて今月は第一回目、まだお手紙が来てないのよね。だからトマスに私の悩みでも聞いてもらおうと思うの。



(う)　ふむふむ、何でも言ってみるんじゃ。

(ひ)　実は私、髪の毛が少し薄いんです。茶色っぽくて１本１本が細いから、いくらブローしてもぺっちゃんこ。毎朝ヘアスタイルがキマらなくて、もーイライラ。

(う)　なんじゃそりゃあ。そんなもんで悩むなんて、おぬしはゼータク者じゃ。わしゃを見ろ、わしゃを。わしゃなーんにも悪いことしておらんのに、19の春からだんだん薄くなり、今じゃあと５年はもたんじゃろと他人様に言われてるんじゃ。

(ひ)　でもぉ、トマス神父の場合は単なる若ハゲでしょう。私はハゲじゃなくて、ヘアの質を相談してるのよ。

(う)　ど、どこが違うんじゃあっ!!　よーするに髪の毛の相談じゃろーが。わしゃだって同じじゃ、薄い髪に悩んでるんじゃ。おまけにわしゃ、脂症じゃ!!

(ひ)　うーん、いきなり頭が混乱してきたわ。でもひとつ言えることは、私とトマス神父がここで悩み争いしてもしょーがないということね。

(う)　うっ…（絶句）確かにそーじゃ。

(ひ)　先行き不安…。でもみなさん、私たちを見捨てずお手紙たくさん下さいね。トマス宇治谷も横でひっそり待ってます。

INFORMATION インフォメーション

おなじみ、まんがの森のイベント情報

恒例、まんがの森のイベント紹介。まず新宿店は10／10まで星野之宣の『ヤマタイカ』①刊行記念原画展、10／18～24は横山えいじの『マンスリー・プラネット』刊行記念原画展、10／25～31は竹宮恵子原作のアニメビデオ『風と木の詩』フェア、原画やセル画が展示される。10／30の午後３時～４時は竹宮恵子のサイン会、11／１～７はアニメビデオ『ザ・サムライ』フェアが行われる。

一方、高田馬場店では10／10まで笠原俊夫の『シャドウ・キャット』刊行記念の原画展、10／25～31は新田真子の『RUSH』刊行記念の原画展が行われる。みんなふるって見に行こう。

スケバン刑事IIIのビデオ発売

去る８／30につま恋で行われたスケバン刑事（デカ）フェスティバルの模様を収録したビデオ『スケバン刑事（デカ）フェスティバル～唯、結花、由真INつま恋～』が、ポニーから10月21日に発売される。定価は7800円だ。行けなかった人、今度は逃がさないでね。

映像ソフトの未来を考えるフェア

第２回「AVA'87――国際映像ソフトフェア'87」が10月21日から25日まで池袋のサンシャインシティにて行われる。

映像ソフトショーの上映、映像の見本市である映像フェア、映像ソフト大賞の発表、映像ソフトの諸問題を議論する映像フォーラムの４本柱で構成されている。入場は無料(一部有料)。お問合せは国際映像ソフトフェア推進協議委員会、☎03-589-4013まで。

コンプティーク

海外特派員報告

若き女性記者、アフガニスタンを行く



▲山口共代さんは、女性の目から見た戦争を知るために、戦乱のアフガニスタンを歩いた。写真はヒンドゥクシュ山脈のゲリラ

アフガニスタンの戦争が始まってからすでに8年を迎えようとしています。日本の社会では、すっかり報道されなくなってしまった昨今。私は女だてらに、どうしても戦争の現場をこの目で見たくて、機関銃の弾がビュンビュン飛び交う中、アフガニスタンのゲリラ、ムジャヒディーンの戦士達と共に前線を歩きました。

写真のアブドル青年の上官は、何度か来日して秋葉原などの問屋街で、ＬＳＩなどの電子部品を買って帰ったそうです。それは、地雷などの遠隔装置などに利用するのです。最先端を行く同じ種類のＬＳＩが、一方では日本の少年達のパソコンに、片方では兵器として使われているのは皮肉です。

アフガニスタン最後の夜、政府軍の夜襲がまた始まりました。私は恐怖より人間の愚かさに涙が止まりませんでした。

大江戸裏ワールド

中野豪



追っかけタカノのアイドル日記



前号で予告した通り８月30日につま恋でおこなわれた唯、結花、由真の「スケバン刑事（デカ）フェスティバル」に行った。夏休み最後の日曜日で会場は熱気でムンムン。カメラのレンズもくもりがち。そんななかで撮ったのが左の写真。由真ちゃんが泣いているのがわかるかな。業界（ギョーカイ）では泣きの由真として有名なんだけど、今回のイベントでもその本領を発揮。イベントは、スケバン刑事（デカ）の殺陣（たて）から始まり、それぞれの持ち歌をうたったり、大プレゼント大会があったりで大いに盛りあがり、そして最後に歌った10月14日発売の新曲「Remember（リメンバー）」のとき最高潮に達したんだ。そして、感きわまって由真ちゃんが泣き出したのだ。カワイイ♡　暮の新人賞の発表が今から楽しみだね。

このイベントをもっとくわしく知りたい人は、次号の浅香唯ちゃんのアイドルデータバンクをみよう。

ひろコの直撃インタビュー

本業は原作者なんだって



イラスト／中野 豪

「究極のHOW TO講座」でおなじみ宇治谷順信氏。やはりその登場のしかたは斬新であった。なんとボーズ頭だったのだ。

H：ヘアスタイルが変わりましたね。

J：６年ぶりに ふられた女の子に会うんで剃ってみたの。なんとしてもウケようと思って。

H：HOW TO講座では今度、何になりたい？

J：今度、一緒に池袋で卓球デートしませんか？　今週末は暇ですか？

H：今週末はちょっと。でもなんで卓球？

J：ボク、卓球部だったの。中学、高校と。

H：はい。では質問の答えをお願いします。

J：卓球デートしないと答えないぞ。

H：……。じゃあしますよ。で？

J：よし。あれは編集者にだまし討ちにされたという感じだね。

H：でも、積極的に活動してるように見える。

J：うん。本能とは情けないもんだ。

H：貧乏だとうかがったんですが。

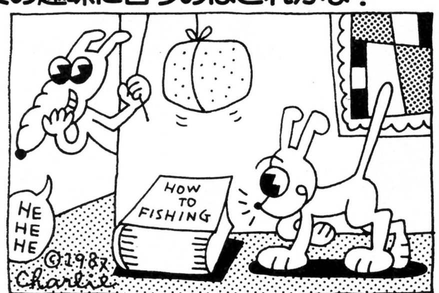
J：そう。1500円の住民税が払えずに差し押さえられそうなんだ。かわいそうでしょ。

H：好きな食べものはなあに？

J：カレー。20人分ぐらい作って約１週間もつ。４日目ぐらいから、息がカレー臭くなって、部屋は黄色いシャドウに包まれます。

H：……。

話題の新作をいっぱい集めてみました。
キミの趣味に合うのはどれかな？



EXCITING LIBRARY

エキサイティング・ライブラリー

BOOK REVIEW

上原よよぎの横浜物語

月刊ポップティーンで連載中の漫画の単行本化。舞台は横浜。

中退娘のよよぎは16歳。お好み焼き屋の娘である。お坊ちゃま育ちの暴走族カキオとの家庭環境を越えた愛のゆくえは果たしてどうなるのやら。素直でムテッポーなよよぎが新鮮です。



▲上原よよぎ物語①
大前田りん著
富士見書房
380円

タリスマンとはいったい？

ジャック・ソーヤー12歳。彼は、今、旅に出ようとしている。母の癌を治すには〝タリスマン〟が必要だ」と友だちの黒人ミュージシャン、スピーディに数えられたのだ。大きくもなく、小さくもなく、水晶球のようなもの。スティーブン・キングの最新作。



▲タリスマン上・下
S．キング＆P．ストラウブ著　新潮文庫　各640円

残忍無比の苛酷なゲーム

キミは自分の船をガリー船の船長に壊されて奴隷にされ、船の漕ぎ手にされてしまった。

着いた所はブラッドアイランド。キミたちを待っていたのは、ワナや迷路、怪物がいたる所に潜む、恐るべき地下迷宮だ。とにかくこの苛酷な試練に耐えぬかなくては！



▲迷宮探険競技　I．リビングストン著／喜多元子訳　社会思想社　480円

ひろコの
今月の一冊





▲アリバイ・アイク
R.ラードナー著／加島祥造訳
新潮文庫　　260円

絶対おもしろい短編集！でも書店で見つけるのは至難の技なのです

回を追うごとに、自分の殻に閉じこもってしまう最近のひろコですが、今回も確実にその枠の中で選んでしまいました。ラードナーは、〝私の〟フィッツジェラルドと同時代のそして隣りどうしに住んでいたジャーナリストである。10年ぐらい前まではずいぶん読まれていたらしいんだけど、今では書店で見つけるのも困難になってきた。

彼もまた長編を書かない作家で、なんだかジャーナリストが創作（フィクション）を書くということに照れているのかもしれない、そんな気がするくらい、その短編はさりげない、この短編集で、私が一番好きなのが「微笑（ほほえみ）がいっぱい」。マンハッタンの五番街の交通巡査、ベンが、スピード違反のイーディス・ドールに恋してしまう話。ベンは優しさとユーモアをもってスピード違反を取り締まるんでみんなの人気者だ。たとえば「あなた、ご職業は？」「請負業」「りっぱなお仕事ですな。恥ずかしがること全然ないじゃないですか。なにも自分は救急車の運転手だなんてふりしなくてもいいでしょ？」という具合。2人は2週間後に会う約束をし、翌朝、彼女は交通事故で死亡。ベンにとってはこの上なく美しい微笑の思い出が残った。

先江進文庫 6

「ゲームの達人」の著作が送る壮大なメロドラマ



▶天使の怒り（上・下）
シドニイ・シェルドン著／大庭忠男訳　ハヤカワ文庫　各460円

「ゲームの達人」の著者はシドニイ・シェルダンで、「天使の怒り」の著者はシドニイ・シェルドンである。

ポール・ギャリコがポール・ガリコと同一人物であるのとおなじように、この2人も同一人物である。シェルダンとした方が、例の「イングリッシュアドベンチャー」の会社だから、英語の発音に近い方に固執したのだろう。だからといって、先例のあるものを自由に変えてよいものだろうか。

そのぐらいはよいとして、「ゲームの達人」の広告の中で、シェルドンの作品が、ほかには翻訳出版されていないかのように

BOOK REVIEWで紹介した本をみんなにプレゼントします。（「上原よよぎ物語①」は5冊、その他は1冊ずつ）ほしい本のタイトル、住所、氏名、年齢を明記の上、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部 エキサイティングライブラリー係まで。

町の不良が吸血鬼だったら

この夏、公開された映画のシナリオを小説化したもの。カリフォルニア州サンタ・クルズに母子家庭が引っ越して来た。彼らは、町の不良グループ〝ロストボーイズ〟に狙われてしまうのだが、驚いたことに、〝ロストボーイズ〟は吸血鬼だったのだ。不気味で愉快。



▲ロストボーイ C.ガードナー著／井上一夫訳 近代映画社 600円

サイバーパンクの元祖だよ

ついに文庫になったジェイムズ・ティプトリーJr.の短編集。

サイバーパンクの今日あるのは、彼（いや彼女かな？）のおかげといってもよいでしょう。男性名をペンネームに使うなど、その経歴でも注目を集めた作者の、衝撃のＳＦが今、読めるぞ。



▲愛はさだめ、さだめは死 J.ティプトリーJr.著 早川書房 520円

サハラ縦断の美しい記録

２年前、事故で急逝したライダー、堀ひろ子のサハラ縦断の記録の文庫化。バイク好きの少年にとっては憧れの存在かもしれないね。

砂漠の夕日とオレンジ色のきめ細かい砂に憧れ続けて、思いのままに生きた36年間は、うらやましいほど、すてきだね。



▲サハラとわたしとオートバイ 堀ひろ子著 講談社文庫 440円

きっとあなたもやせられる

月刊カドカワで好評連載してた短編集。

肥満に悩むヒロインたちは、マダム桜子のもとに通い、太るに到ったドラマをふり返り、反省し、そして心身共に美しくなっていく。

実践編も図解つき。

さっそく、挑戦しようと思う私です。ぜひ、あなたもどうぞ。



▲小説やせずにはいられない マダム路子著 角川文庫 340円



歴史を体験できちゃうぞ！

「角川文庫・歴史体験フェア」の一冊。徳川八代将軍の地位をめぐって繰り広げられた、紀伊、尾張、水戸の御三家の闘い。伊賀、甲賀の忍者たち、正体不明の大国屋一族もからみ、攻防は、激しくなるばかり。

知恵と非情と女たちの巧みな罠がうず巻く。



▲御三家の犬たち上、下 南原幹雄著 角川文庫 各460円

いっているのには、私は怒ってしまうのだ。シェルドンの作品は、「裸の顔」「真夜中の向う側」「華麗なる血統」そして「天使の怒り」と早川から出版されており、どれもサスペンスの傑作だ。

それよりなにより、いちばん怒ってしまうのは、私が原書で読んだときにあれほど面白かった「ゲームの達人」を、大勢で寄ってたかって翻訳したという文章が、ダシのないスープのように味気ないものにしてしまったことだ。

はてさて、「ゲームの達人」の800ページを読んで、シェルドンがイマイチだと思った人がいたとしたら、それはとんでもない人生の過ちというものだ。「天使の怒り」を読め。

シェルドンを読め。

マフィアの大物マイケル・モレッティを有罪におい込める証人を得たシルバ検事。しかしその助手のジェニファーは、裁判の休憩中マフィアの罠にかかり、証人に死んだカナリアの包を渡してしまう。証言すると殺されると暗示された証人は、証言をくつがえしてしまう。

裁判は中止され、モレッティは釈放。

検事シルバの怒りは激しく、ジェニファーは法曹界から追放された。

だが彼女はニューヨークの下町に移り、弁護士としていま一度法廷に立つべく活動を開始する。優しく援助の手をさしのべる有能な弁護士アダムとの恋。彼女を憎むシルバとの法廷での対決。その中でジェニファーは着実に弁護士としての名声をあげてゆくのだが………。

妻を持つアダムの子を身ごもったときから、ジェニファーの運命はふたたび狂い始めた。上院議員となったアダムを醜聞に巻き込ませぬため、彼女は身を引き、１人で息子を育てる決意をする。そして数年後、恐ろしい事件が起きた。息子が凶悪犯に誘拐されたのだ。思いあまった彼女は、以前から彼女に誘惑の手を伸ばしていたモレッティに依頼。秘密裡に息子の救出をはたす。

が、その代償は大きく、マフィアの黒い世界にずるずると引き込まれていった。おりしもアダムは大統領職をねらい、シルバと組んでマフィア狩りを始めていた。

ファミコンの「新・鬼ヶ島」は、やさしすぎて一晩で解けてしまったが、こちらの方は、面白すぎて上下巻を一晩で読破したのでありました。

来月もエキサイティングな１冊を探して待ってるよ。



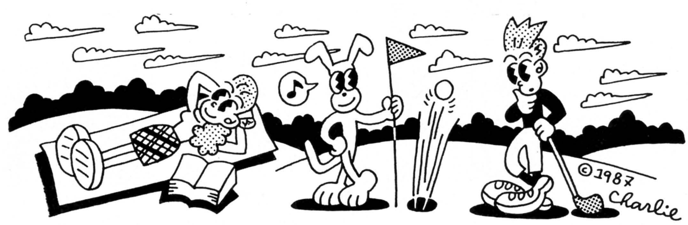
イラスト 中村亮

さばんじの徒然日記

つれづれにっき



〝俺は、この世で一番無責任と言われた男。ガキの頃から調子よく　楽してもうけるスタイル〟これ、オイラのポリシー!!　こつこつやる奴ァ、ごくろうさん。ハイ！　ごくろうさん。



両国の国技館に行ってきたゼィ。デブの押しくらまんじゅうじゃないヨ。久木さんと角田さんと一緒。そうプロレス観戦。注目の世代闘争、イルミネーション・マッチin国技館。

編集部で２人のプロレス好きは超有名。久木さんはあの街頭テレビで〝力道山vsシャープ兄弟〟の壮絶な試合を観てからのファンだからもうかれこれ30年近い。ヒェーッ、俺なんかまだ生まれてネェーじゃんかョ。角田さんはつーと、火曜の午後８時にはどんなに忙しくてもテレビに釘づけ状態。佐藤編集長が呼んでも、電話が鳴っても、はたまた大切なお客様が来ても絶対に離れない。コリャー筋金入りのワガママ……じゃなくてプロレス好き。おっと、いけない。話を国技館に戻すと、回りは10代・20代のファンばっかり。ここでも世代のギャップを感じた２人はもうヤケ酒のビール飲んで酔って、『オウー、オウー、やっちまえー』、『猪木なにやってんだ。そこで延髄斬りだぁっー』俺はとなりでウルウルウル――――――。

興奮さめやらぬ帰り道。『久木さん、どうでした？』『うん、国技館ははじめて。それに便所も行ったし、２階の客席にも行ったヨ』　んっ？　オチャメな久木さんは、今年３３歳!!

PUZZLE・QUIZ

パズル・クイズ

地下迷宮のローラ姫を救いだそう！

ローラ姫が地下迷宮に閉じこめられている。

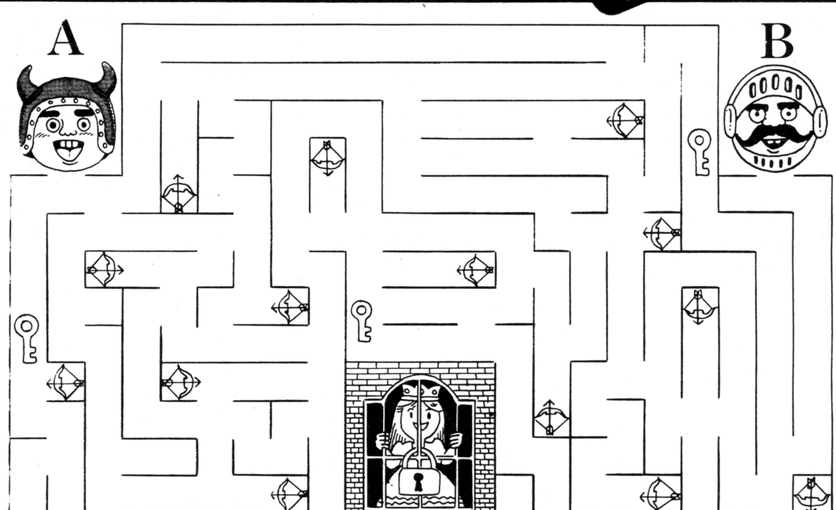
そこで４人のナイトがそれぞれローラ姫を救出しようと迷宮に挑んだ。しかし、迷路の中では、恐ろしい敵の弓矢が待ち受けているのだ。弓矢の前方を通過すると弓矢が当たったことになる。

さて、弓矢に当たらずに、姫を助けだせるのは４人のうちの誰でしょうか。

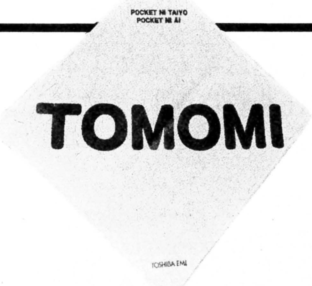
なお、途中で、牢の鍵を拾うことが必要だ。答えがわかった人は、それを官製ハガキに書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部まで送ってね。

正解者の中から抽選で５名にコンプティーク・オリジナルＴシャツをプレゼントします。

先月号の正解は「左にまわす」でした。



パズル制作／草野公平



西村知美ちゃんと、たぶんおそろい！　のフェイスタオルだ！

「ポケットに太陽」も好調、かわいい性格がにじみ出ているアイドル、西村知美ちゃんからのプレゼントはフェイスタオル。

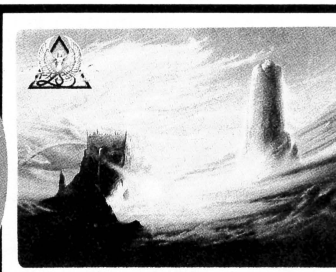
淡いグリーンがさわやかです。

先着５名様までです。知美ちゃんファンのキミ、お早めにどうぞ。



応・募・方・法

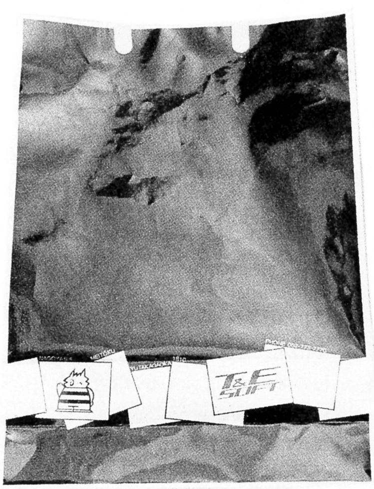
プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。しめきりは'87年11月7日　。



トップ１の日本ファルコムからの美しいプレゼント

ソフトトップ20でもダントツの人気を誇る「Ys」！　そのためかどうかは知らないけど、日本ファルコムさんから、イメージイラストの下敷きとステッカーを各20名ずつにプレゼント。もちろん非売品。

貴重品です。



いったい何がはいってるのでしょーか？　見てのお楽しみの福袋であります。

デイヴ菅原が名古屋のＴ＆Ｅソフトに押し入って、せしめて来たのが左の〝Ｔ＆Ｅ福袋〟。

『ディーヴァ』や『レイドック』関係のキャラクターズグッズがどっさり。

なにがはいってるかは見てのお楽しみ。

でも決して、もらってがっかりすることはないと保証いたします。

おまけと言ってはなんですが、あのまぼろしのデイヴ菅原の赤手形もつけちゃいます。どうです！　豪華なもんでしょう。というわけで、当然、１名限りのプレゼントです。



よく振ってからお飲みください。由貴ちゃんジュース

今月のおすすめ品！

某編集部員がNECの新作発表会で獲得して来た斉藤由貴ちゃんの『トットチャンネル』からの写真つきジュース。

テレフォンカードよりも稀少価値ではないでしょうか？

味はハニー＆オレンジ。

要するにカルピスの〝はちみつ家族〟なんだけど。製造年月日、賞味期限の保証はできません。

もちろん１名限り。すみません。

コンピュータ・アートの本〝イプシロン〟



コンピューターを芸術創造のツールとして捉えようという新しいコンセプトのコンピュータ・アート誌「月刊イプシロン」の創刊３号発行を記念して、コンプティークの読者30名に第４号をプレゼント。コンプティークの次におもしろい雑誌です！

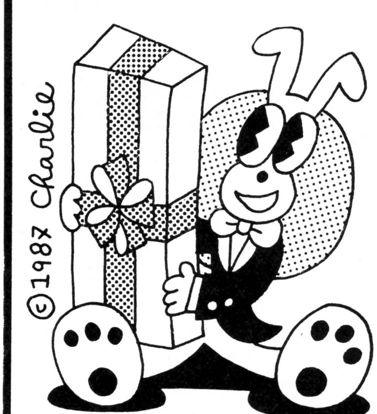
今月のポスタープレゼントはブレイングレー『抜忍伝説』！



ブレイングレーの第一回記念作品『抜忍伝説』のポスターを20名にプレゼント。

このすごい三匹の忍者ゲームについての詳細は本誌を読んでね。

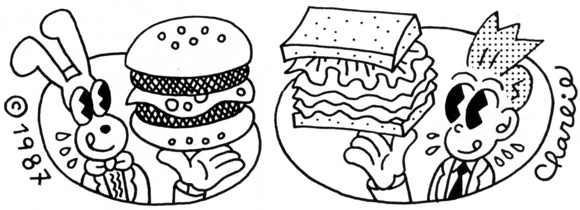
なかなかシブい色調で、大、小２種類あり。大希望または小希望と書いてね。



COMPTIQ BILLBOARD
コンプティーク ビルボード

読者のための伝言板です。未成年者による売買、交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

注：W〒は往復ハガキか、返信用封筒を同封した手紙のことです。



ゆずりたい

●ＰＣ8801ＳＲシリーズ用ソフト『ジーザス』『ガンダーラ』を各5000円、『覇邪の封印』『デウリング』『聖女伝説』『アルバトロス拡張エキスパート』を各3000円、ファミコンソフト『月風魔伝』『ヘラクレスの栄光』を各2500円で譲ります。すべて箱、マニュアル付です。送料込みです。Ｗ〒で連絡を。〒980 宮城県仙台市八幡町1-4　滝口佳行

●ＰＣ8801mkⅡ(SR)用ソフト『XANADU』『ディーヴァ』『名探偵ホームズ』『キングフラッピー』を各3000～4000円で譲ります。
希望価格を明記の上、Ｗ〒で連絡を。〒471 愛知県豊田市日之出町1-4-4　梅村英次

●ＰＣ9801(２ＨＤ)用ソフト『上海』『ザナドゥ』『夢幻戦士ヴァリス』(新品同様)を3000円、『レリクス』『ZONE』『デウリング』(箱、マニュアルあり)を2000～2500円で譲ります。気長に待ちます。〒849-15 佐賀県鹿島市浜町1351-2　馬場輝明

●Ｘ１用５Ｄソフト『三国志』を3500円、『グラディウス』『太陽の神殿』『女神転生』『レリクス』『マカカーラ』『イース』『大戦略』『うっでいぽこ』『ダ・ビンチ』を各2000～2500円で譲ります。Ｗ〒で連絡を。〒310 茨城県水戸市緑町1-1-41　石橋卓央

●MSX用ソフト『フラッピー』『ヴォルガード』『王家の谷』を1000円、『モンスターズフェア』『キングスナイト』を1500円、『グーニーズ』『ロマンシア』『魔城伝説』『夢大陸アドベンチャー』を2000～2500円で、ＦＭ77ＡＶ用『ディーヴァ』『ハイドライドⅡ』『ジーザス』を2500～3500円で譲ります。すべて箱、マニュアル付、完動です。Ｗ〒で連絡を。〒721 広島県福山市東深津町5-17-14　山本理央

●Ｘ１用５インチ２Ｄソフト『ハイドライドⅡ』『イース』『ウィル』『覇邪の封印』、テープ版『タイムトンネル』『ザナドゥ』を各2000～4000円で譲ります。もちろん完動、箱、マニュアル有。Ｗ〒で連絡を。〒999-68 山形県飽海郡松山町荒町5-1　布川　徹

ゆずりたい

●Ｘ１用５Ｄソフト『ウィザードリィ』『ウルティマⅣ』『信長の野望・全国版』『三国志』を4000円以下で、『うる星やつら』『ぎゃんぶらあ自己中心派』を3000円で譲ってください。箱、マニュアル付希望。〒019-07 秋田県平鹿郡増田町平鹿162-2　石山和美

●Ｄ＆Ｄベーシックセット(ダイスを含む)を1000～1500円程度で譲ってください。少しのキズはがまんするのでそれなりに安くしてください。Ｗ〒で連絡を。〒380 長野県長野市上野2-1183-43　中野徹哉

GOODS グッズ

成功したら教えてね！ 恋のメッセンジャー

ハイテク・マスコット・ドール「恋のトリコドール」シリーズがナムコから、まもなく発売される。持ちあげると振動する人形が４タイプ。キミの性格に最も近いものを選んで、恋のメッセンジャーにしてしまおう。純情天使のキューティーは、一途で素直なキミのために、胸がドキドキ振動します。淋しがりやのオバケのブルーは内気なのが悩みの種。ブルブル震えて、言い出せないことばを伝えます。

いじわる悪魔のシビリーは、いたずらが大好き。ほんとは好きなのに、素直になれない損な性格。ビリビリしびれるほど好きなのに。

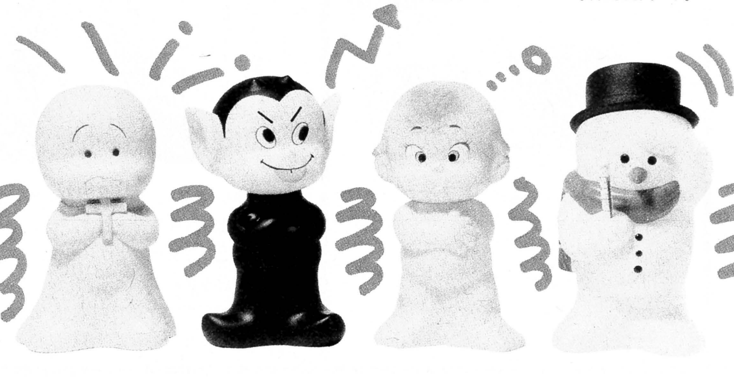
恋の病の雪ダルマのホワイティーは、恋の病で倒れちゃいそうなキミにぴったり。

というわけで、いにしえより、花言葉で恋心を伝えた時代とおなじコンセプトのもとに作られたってわけ。

今まで、好きな人に想いを伝えられなかったキミ、これを彼女に送ってみよう。

もちろん、キミの性格に合わせてね。

結果報告も忘れないでね。各2300円です。



コンプティーク・ビルボードへのハガキの出し方　どれを希望するのかを明記し、ソフト名、希望価格、希望条件、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部ビルボード係へ。未成年者は保護者の認め印を忘れずに。

●FM77AV用ソフト『シルフィード』『ジーザス』『ヴァリス』『ムーンチャイルド』『アルバトロス』『めぞん一刻』を各4000円以下で譲ってください。もちろん、箱、マニュアル付ですよ。まずはW〒で。〒793 愛媛県西条市飯岡2810　山田英司

●PC8801SR5D用ソフト『イース』『ガイアの紋章』を4500円ぐらい、『ディーヴァ』『オーガ』を3000円ぐらいで譲ってください。完動品、箱、マニュアル付希望。まずはW〒で連絡を。〒441-33 愛知県豊橋市富士見台2-20-8　清沢 昭

●X1用ソフト(5D)の『ファンタジーⅠ、Ⅱ』『ウルティマⅣ』を3000～4000円で譲ってください。箱、マニュアル付を希望。くわしくはW〒で。〒028-13 岩手県下閉伊郡山田町長崎4-4-18　佐藤 学

●PC8801SR用ソフト『殺人倶楽部』『ファイナルゾーン』『メルヘンヴェールⅡ』を各2000円以下で、『アステカⅡ』『信長の野望・全国版』『三国志』を各3500円以下で譲ってください。完動品、箱、マニュアル付を希望。まずはW〒で。〒731-51 広島県広島市佐伯区隅の浜1-1-16　出口純二

●X1ターボ用の5Dソフト『ウィザードリィ』『ウィザードリィ2』『大戦略』を各4000円以下で譲ってください。箱、マニュアル付希望。W〒で連絡を。〒188 東京都田無市向台町3-4-82　鬼頭良太郎

交換したい

●当方のX1用(5″2D)ソフト『太陽の神殿』『夢幻の心臓Ⅱ』『ウイングマンⅡ』(箱、マニュアル付)のいずれかと、あなたのX1用(5″2D)ソフト『ロボレス2001』『ライーザ』『サラダの国のトマト姫』のいずれかを交換してください。箱、マニュアル付希望。

まずはW〒で。〒197 東京都福生市加美平4-1-13-304　杉本尚也

●ボクのセガマークⅢ用ソフト『ロッキー』『ダブルターゲット』『忍者』『アウトラン』『赤い光弾ジリオン』のいずれかと、あなたの『ザ・プロ野球ペナントレース』『スケバン刑事(デカ)Ⅱ』『エンデューロレーサー』『魔界列伝』のいずれかを交換してください。説明書、箱はお互いにつけましょう。〒503 岐阜県大垣市築捨町2-31　井口正貴

●当方のX1用ソフト『ザナドゥ』『ザナドゥ・シナリオⅡ』『ブラスティー』『ウルティマⅣ』『ヴァリス』(いずれも5″2D版、箱、説明書付)のいずれかと、あなたの『ウィザードリィ』『ウィザードリィ2』『ファンタジーⅠ』『覇邪の封印』『めぞん一刻』(5″2D版、箱、説明書付)を交換してくれませんか？　送料は私持ちでけっこうです。まずはW〒で連絡を。〒516 三重県伊勢市古市町　出谷優純仁也

●ボクのFM77AV用(もちろん3.5D)の『A列車で行こう』『マーベラス』、MSX用の『ナイトロアー』『ドラゴンアタック』(以上ROM)、『ザース』(CT)のいずれかと、あなたのFM77AV用『ディープフォレスト』『ディーヴァ』『ファンタジーⅠ、Ⅱ』『シルフィード』のいずれかを交換してください。

箱、説明書付希望。W〒で連絡を。〒028-05 岩手県遠野市中央通り10-1　阿部 豪

会員募集etc

●〝FREE 88〟会員募集！

当クラブは、PC8801のディスクユーザーの方ならどなたでも入会できます。主な活動内容は、会誌の発行、ソフトの情報交換などです。入会希望者は、60円切手を同封の上、下記まで。〒769-14香川県三豊郡仁尾町古江己627-4　河田康司

●〝スーパーパフォーマンス コンピュータークラブ　あんめるつFM〟会員募集中

九州、四国、中国地方に住むFM7、77AV、PC8801シリーズのユーザーの諸君、私が今度、作るクラブにはいりませんか？ソフトの情報交換、会誌発行などいろいろ行います。興味のある方、60円切手同封の上、下記まで。〒816 福岡県福岡市博多区麦野2-4-23　三苫良弘

●〝BAN BAN BAN〟会員募集中！

当クラブは、テープシリーズのユーザーなら、誰でもはいれます。もちろんナイコンもO.K.！　月に1回、会誌を発行、ゲーム作りやゲームの交換などをしています。みんなで秋葉原に行ったりして楽しくやってます。おもしろそうだなあと思った方は、持っているパソコンの機種を明記の上、60円切手を同封して下記へ。〒187 東京都小平市花小金井4-225-13　佐藤久夫

●〝KMC〟会員募集中

MSX、MSX2のユーザーを対象にしたクラブです。活動内容は、ソフトやベーシックを中心とした会報の発行(月1回)です。

入会金なし、月会費300円。60円切手2枚同封の上、下記へ。〒697 島根県浜田市上府町伊甘　大野順一郎

大江戸裏ワールド

中野 豪



先月の懺悔

この懺悔のコーナーを見て、なんだ、これは？　と思った人、そうです、この「9月　画面」とかいう白ヌキ文字は当然、よけいなものです。

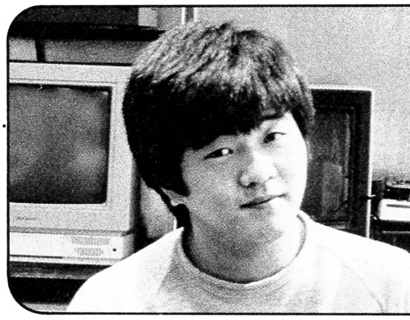
まさか、こんなものがはいっているとは、本誌を見るまで、担当者の私も知らなかったのであります。

以後、気をつけます。どうもすみませんでした。

もうひとつ126ページ『ドクター四谷のシミュレーション研究所』において『大攻略』という箇所がありますが当然、これは『大戦略』です。

ひろコの

押しかけソフトハウス訪問


◀暇があったら、一日中、一年中、パソコンに向かっていたいそうです

早くフツーの人になりたい！ 松尾さんの夢は切実です

大阪シリーズ第二弾は、『ラプラスの魔』のメインプログラマーのハミングバードソフト、松尾光泰さん（21歳）。

松尾さんの人生の師である小林克弘さんも同席、恥ずかしがり屋の松尾さんの魅力を引き出すのに大いに貢献してくれたのである。

H：藤岡さんとはどういうお知り合いなんですか？

M：大学を辞めて、まずクリスタルソフトへリクルートに行ったんですが、ご縁がなくて、それで藤岡さんに、ここを紹介されたんです。今もお世話になってます。

H：不満はありませんか？

M：ありません。(強く主張)

H：ニックネームはあります？

小林：にわとり。

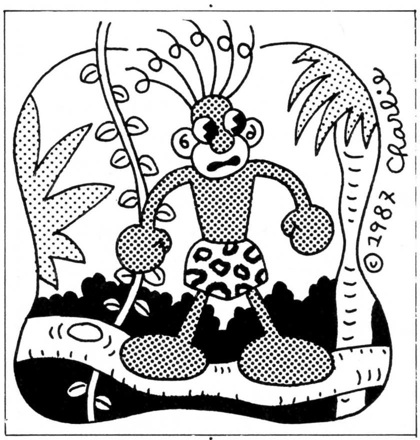
H：なんで？

小林：足がにわとりのにおいなんですな。(松尾さん無言)

H：お風呂なんかはどれぐらいの周期ではいるわけですか？

M：毎日はいります。今は。

小林：松尾くんは、近頃、四畳半一間からマンションに引っ越しましてね。まあ小綺麗になりつつあるというわけです。



H：なるほど。お部屋のインテリアで工夫してる点は？

M：ゴミの配置を変える。

H：すごい。では好きな食べものは？

M：ごはんとみそ汁は料理の原点です。

小林：彼は、実にうれしそうにめしを食うんです。おかわり自由の店にしか行きませんね。だいたい3杯なんですが、いかの塩辛があれば4杯いきますね。(注・体重は75kg)

H：着こなしなんかで注意してる点はありますか？

小林：（Mを制して）まあ、自然な着こなしですね。といっても着るか着ないかですけど。まあ、保護色が主ですね。

H：朝、起きて一番最初にすることはなあに？

M：目を開ける。

H：趣味はなんですか？

M：満員電車に乗ることです。

H：やっぱり。愛読書なんかはありますか？

M：やはりコンプティークの『福袋』でしょう。

H：（気をとりなおして）初恋はいつでしたか？

M：やはり中学時代ですかね。

H：同級生とか？

M：そうですね。少年時代はモテたんですよ。お手紙もらったりして。

H：最近はどうですか？

M：いや、とんと。

H：好きな女性のタイプは？

M：うーん。(考えこむ)

小林：ちなみに私は斉藤由貴ちゃんなんですがひろコさんは？

H：私はミッキー・ロークです。

M、小林：知らないなあ。ミッキー・マウスなら知ってるけど。

H：……。ところで松尾さんは？

M：背の高くない人ですね。

H：背の低い人で目鼻だちは？

M：ふつうで。

H：家に帰ってからは何をしてるんですか？ ひとり暮らしですよね？

M：ひとりといっても、3人ぐらいいるようなもんで。

H：ひとり3役ですか？

M：ええ、まあ、3人で不満をぶつけ合うわけで。

H：（不満はないと言ってたはずだが）夢などあります？

M：人並みでいいから休日には休みたい。

H：要するにフツーの人になりたいわけだな。

皆様、これを読んで松尾さんとはなんと異常なんだろうと思われるでしょう。しかし、責任の半分は小林さんにあることをお忘れなく。2人ともかわいいと私は思います。

松尾さんからのプレゼント

松尾さんからのプレゼントは、大変、珍しいもの2点。『ファイアーボール』のテレカとカード式はんこ。全国の松尾さん、応募せよ。



コンプティーク ネットワーク



さて、コンプティークのTシャツが新しくなりました。どうです！　欲しいでしょう！　そう思ったら、どんどん情報を送るのだ！　待ってるよ！

イラスト／椙村嘉一

今月も新部員が続々誕生

今月も大量に新人が誕生しました。『ウィザードリィ3』の情報提供者が2人。角井くんは、マップと攻略ポイント、山本くんは、アイテム一覧を送ってくれた。『大戦略II』からも2人。野口くんは、実に詳しい戦略、戦術報告書を送ってくれた。山口くんもすごい作戦を考えてくれたよ。「私は見つけた!!　僕は知っている!!」からは3人。中村くんは、『お嬢様くらぶ』の隠しコマンド、山下くんは、『魔界村』の裏ワザ、山口くんは、『スーパーレイドック』の最強パスワードを発見してくれた。「SLG研究所」からも3人。田坂くんは、『ガイアの紋章』の必勝法発見、林くんは、『信長の野望・全国版』の裏ワザ、平松くんも、『ガイアの紋章』の作戦を発見してくれたよ。

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されていき、右のポイント表示にそってランクアップしていく。

もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルだよ！

スーパースペシャル	11pts.～
スペシャル	6～10pts.
ジェネラル	1～5pts.

情報部員名簿 前号追加分

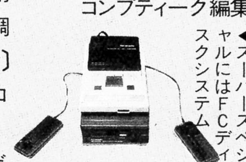
General

■山本健治〈福岡県〉（3）
■角井　恒〈埼玉県〉（2）
■野口英司〈大阪府〉（1）
■山口祐輔〈神奈川県〉（1）
■中村幸靖〈大阪府〉（1）
■山下浩二〈大阪府〉（1）
■山口　仁〈群馬県〉（1）
■田坂善郎〈愛媛県〉（1）
■林　英崇〈神奈川県〉（1）
■平松利弘〈大阪府〉（1）

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。**〔部員に贈られる副賞〕**スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒102 東京都千代田区
九段南４—７—16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ
コンプティーク編集部


◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム
※ファミコン本体は含みません。


▲麻宮騎亜先生直筆のＴＥＬカード


▲ジェネラルに贈られるＴシャツ



◀情報部員には部員証が贈られる

納得の超特価と超低

充実のサポート体制

1. 全品長期保証付（メーカー保証1年＋当社保証1年）
2. 追加購入もラクラク。
3. 高額下取りサービス。
4. 超低金利クレジット。（1～72回払いＯＫ）
5. 代金引換システム。（商品引渡時の代金支払いでＯＫ）
6. ボーナス2回払いＯＫ。（月々のお支払いはなし）
7. 冬のボーナス一括払いＯＫ。
8. 全国無料配達・配達日指定ＯＫ。（日曜・祭日配達可。離島は有料）

安心できるあつきあいはここから



お申し込みは今すぐお電話で!!
電話一本即納！



PC-8801FH

1 88FHモデル30 お買得基本セット 34%引

PC-8801FH/30	168,000円
DM405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	252,800円

ゲームソフト"ディーヴァ"サービス

特価165,000円

7,000円×18回	ボーナス19,800円×3回
5,000円×24回	ボーナス17,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス15,600円×6回
4,400円×48回	ボーナスなし

2 88FHモデル30 超お買得基本セット 38%引

PC-8801FH/30	168,800円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	274,800円

特価169,000円

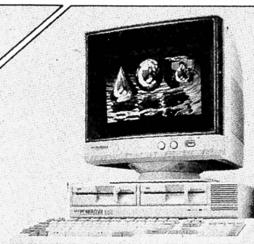
7,000円×18回	ボーナス21,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,500円×48回	ボーナスなし

3 88FHモデル30 純正基本セット 電話にて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	284,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス23,200円×3回
6,000円×24回	ボーナス19,100円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし



PC-8801MH

6 88MH お買得基本セット 電話にて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	331,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス24,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス16,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,700円×8回
5,000円×60回	ボーナスなし

4 88FHモデル30 お買得ワープロ入門セット 37%引

PC-8801FH/30	168,000円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
TR-24CL(80ケタ、24ドット熱転写カラープリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
スーパー春望プライマリーII(ワープロソフト)	17,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	344,900円

特価215,000円

7,000円×24回	ボーナス20,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,800円×6回
5,700円×48回	ボーナスなし

5 88FHモデル30 超お買得ワープロセット 34%引

PC-8801FH/30	168,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4,050文字アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
スーパー春望プライマリーII(ワープロソフト)	17,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	366,900円

特価239,000円

7,000円×24回	ボーナス27,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,300円×8回
5,200円×60回	ボーナスなし



パソコンテレビ X1 turbo Z

12 X1ターボZ 純正基本セット 電話にて

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
定価合計	347,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス19,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
5,900円×60回	ボーナスなし

13 X1ターボZ 純正ワープロセット 電話にて

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
CZ-8PC2(24ドット熱転写プリンター)	69,800円
スーパー春望クリエイティブ2	34,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	476,400円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,600円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
6,900円×72回	ボーナスなし

パーソナルワークステーション X68000

16ビットの理想を追求した個人のワークステーション。



14 X68000 純正基本セット 電話にて

CZ-600CE	369,000円
CZ-600DE	129,800円
定価合計	498,800円

当社はX68000の認定販売店です。店頭にてお確かめ下さい。

マル遊 マル知な実力機



Panasonic A1

15 National A1お買得セット 39%引

FS-A1	29,800円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	102,100円

ロマンシア(ゲームソフト)サービス

特価65,000円

5,900円×12回	ボーナス なし
4,000円×18回	ボーナス なし
3,100円×24回	ボーナス なし

16 National A1お買得フルセット 36%引

FS-A1	29,800円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
FS-FD1(3.5インチフロッピー)	44,800円
ミセスパック(家計簿、カレンダー、メモ)	9,800円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
定価合計	156,700円

特価99,800円

9,100円×12回	ボーナス なし
6,200円×18回	ボーナス なし
4,800円×24回	ボーナス なし

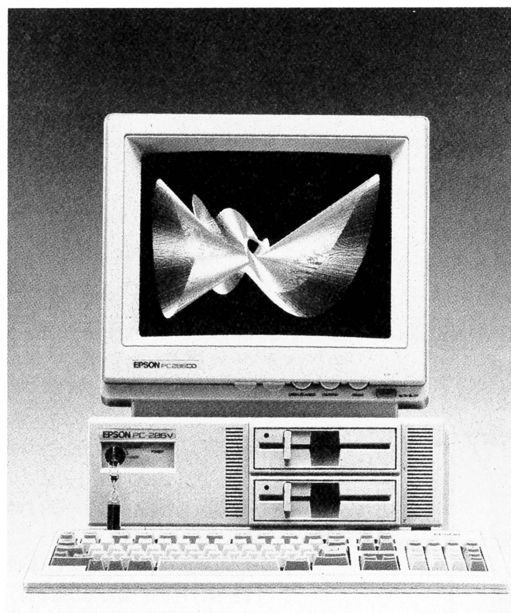
Hard Pack Page

さあ、どかどか新製品が出てきましたね。パソコンもあれば、コンパクトなワープロもあれば、なんだかよくわからない商品もある……。のり遅れるな、とにかく新しい情報にピッタリ密着していようね！

安い、98コンパチ
エプソンが最終兵器を投入だ！

エプソンが、すごいパソコンを出した！　その名は「ＰＣ－286Ｖ」と「ＰＣ－286Ｕ」。その名前から想像できるように「ＰＣ－9801ＶＭ／ＶＸ」と「ＰＣ－9801ＵＶ」の互換機だけど、何といっても価格がすごい。

まず、「286Ｖ」は、フロッピーディスクが２台付いたモデルが、298,000円。そのモデルにさらに20メガのハードディスク付の物が、たった443,000円なのだ。ガーン！　なんとハードディスク付のモデルの値段が、フロッピーしか付いていない「ＶＸ」とほとんど変わらないのだ。



▲エプソン　ＰＣ－286Ｖ　フロッピー２台内蔵モデル　298,000円

もうひとつ「286Ｕ」は、フロッピー２台のもので、248,000円。それに20メガのハードディスクが付いたモデルで、393,000円。フロッピーのモデルは、なんと定価で25万円を切ってしまった！

しかも安いだけじゃない。今までエプソンの98互換機というと、例の日本電気との訴訟の関係でBASICのROMが付いていなかったんだけど、今度の新モデルは、バッチリ付いている。しかも、そのＲＯＭはエプソンが「絶対に著作権侵害にならない」と断言するほどの自信作だ。このＢＡＳＩＣの搭載により、これまで動かなかったゲームなんかもバッチリ動くようになったよ。

この２つのモデルの中でも、特に注目なのが「286Ｖ」だ。本家の「98ＶＸ」には、80286というCPUと、元々「ＶＭ」に付いていたＶ30という２つのCPUが付いている。これは、ごく一部のプログラムが、Ｖ30でなければ動かないからだ。ところが、「286Ｖ」では、この一部のプログラムも80286の方で動くようにした。つまり本家の「ＶＸ」よりも「286Ｖ」の方が、「ＶＭ」との互換度が高いってわけ。早い話、エプソンの方がパソコンの作りが「うまかった」わけ。おまけに、スピードも「早い」！　どうだい？　この「安い」「早い」「うまい」の新互換機！

問い合せ／エプソン販売　☎(03)377－7001



　イラスト／スージィ甘金

マガジンサイズの小粋なワープロ

エプソンはパーソナルワープロでも、ちょっとしゃれたのを出した。それがこの「ワードバンクノート」(69,800円)だ。

今までの「ワードバンク」から、プリンターを分離した、わずか1.2キログラムという超軽量のワープロだ。プリンターは、エプソンのものか、98なんかでよく使われている日本電気のPC-PR系のものなら使える。これなら値段は安いし、プリンターはパソコンのものと共用できるから、パソコンユーザーにとっても魅力的なワープロだよね。

作った文章は、別売のＩＣカードに保存できる。ICカードは32キロバイトのもので6,000円だ。さらにオプションで、モデムも内蔵できるから(年末発売予定)出先でパソコン通信にも使える。うーん、これだけそろうと、２台目に欲しくなってしまうね。

問い合せ／エプソン販売　☎(03)377－3500



▲エプソン　ワードバンクノート　69,800円

大型画面の携帯ワープロ

一見すると、巨大になった「98LT」みたいだけど、実はこれは松下電器が出したワープロ「パナワードＵ1プロ（FW－U1 PRO)」なのだ。価格は、148,000円。

特徴は、画面の大きさ。通常表示で40字20行もあるし、縮小表示ではなんと80字36行表示となる(もちろん、漢字での話だ)。

オプションの豊富さも特筆もの。最近は、かなりポピュラーになってきたイメージスキャナー(32,800円)は、もとより、マウス(7,800円)もある。ソフトではグラフソフト(9,800円)がすでに発売されているし、近々、表計算ソフト（カルクソフト）や通信ソフトも発売される。しかし、何といっても注目なのは、バーコードリーダーとフロッピーのセット（14,800円)。これを買うと、バーコードをなぞるだけで目的の文章を読みこむことができる。

システム手帳用のリファイル文書の書式も本体に11種、フロッピーに20種付いている。

問い合せ／松下電器 ☎(06)908-1151



▲松下電器　FW－U1PRO　148,000円

ソニーの携帯ワープロ

ソニーの「プロデュース100（PJ-100)」は、２インチフロッピーを内蔵した携帯ワープロ。２インチフロッピーというのは、電子スチルカメラに使われているもので、なりは小さいけれど、１メガ入るし、何よりもアクセススピードがハードディスク並みに早いという特徴を持っている。

また「プロデュース100」は、プリンターが分離できるようになっていて、プリンターをはずした時の重さは、2.3キロと軽い。だから、プリンターは自宅に置いておいて、出先で文章を書き、帰ってきたら印字、なんてことができるすぐれものだ。画面の40字10行と大型だよ。価格は、プリンターこみで115,000円。問い合せ／ソニー　☎(03)448－3311



▲ソニー
ＰＪ－100
115,000円

かわいいロボット型充電器

一見すると完全なロボットだから、「これはお掃除ロボットかな？」なんて考えてしまいそうだけど、実はこれはカドニカ電池の充電器なんだ。名前は「Ｎ－ＲＯＢＯ」(3,800円)。

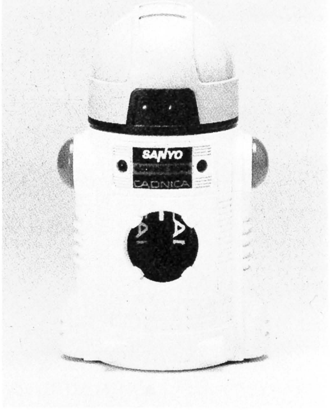
充電できるのは、単３型、あるいは単４型電池で、一度に４本まで充電することができる。充電している間は、サンヨーの文字の両側にある目玉のようなランプが赤く光るようになっている。

だいたい、ウォークマンとか使っているとやたらめったら電池が切れて頭にくるけど、こういうカワイイ味方がいると心強い。

別にロボットの形をしているからって、充電時間が早くなるわけでもないだろうけど、そこはシャレでんがな。

問い合せ／三洋電機
☎(06)901－1111

▼三洋電機　Ｎ－ＲＯＢＯ　3,800円



ZOOM UP

HALNOTE
HAL研究所

ついに登場!「HALNOTE」待った分だけ多機能、低価格?

みなさーん、なんとHAL研から、あの「HALNOTE」がついにリリースされるぞ！

思いおこせば「HALNOTE」の広告を初めて見たのが、昨年暮れ。それで発売されるのが、今年11月初旬と言うから、実に12カ月の予告期間を経てのリリースだね。いやー、待った、待った。去年暮から毎月のように、「まだですか？」と聞きつづけて、苦節10カ月。ついにみなさんより、一足先に開発途中の物を、借りることができた。さっそくレポートしてみよう。

MSXマック?

ところで「HALNOTE」と言っても、知らない人は知らないよねぇ(当たり前か)。これは、最初にその構想が発表されたとき、みんなオッと注目されたソフトの名前なんだ。なんと、MSXの上で、あのマッキントッシュと同じ様にウィンドウをバンバン開いて、マウスでひょいひょいと操作できるワープロやグラフィックソフト、データベースなどのビジネスソフトをドドッと作ってしまいましょう、と発表したんだから、注目されて当然だよね。

ところがその開発が遅れに遅れた。最近は(もう、出ないんじゃないかなー)って思い始めたくらいだ。ところが、ついに、ついに……、昔の人は「待てば海路の日和あり」と言ったけど、あのことわざは本当なんだなー。

しかして、その実体は?

「MSXマック」といってもわかったようで、よくわからない(でしょ?)。そこで、まず「HALNOTE」が何をさすかを98を例に説明しよう。「HALNOTE」というのは、おおざっぱに言えば、98で良く使う「MS-DOS」というオペレーティングシステムと日本語ワープロソフトの「一太郎」、図形ソフトの「花子」が一緒になったようなものだ。

正確には、

「MS-DOS」→「HALOS(ハロスと読む)」

「一太郎」→「ワード」

「花子」→「ドロウ」

という関係になる。

「HALNOTE」には、さらにもう一つ「バインダー」というソフトがあるので、合計4つのソフトからできていると考えればいいのだ。

この4本のうち「HALNOTE」には、さらにもう一つ「バインダー」というソフトがあるので、合計4つのソフトからできていると考えればいいのだ。

この4本のうち「HALOS」というのは、ボクらからは見えない。つまり縁の下の力持ち(OS)で、他の3本を動かすための土台のようなものだ。のこりの「バインダー」「ワード」「ドロウ」の3本が実際にボクたちの目に見え、実際に使えるソフトになるってわけだ。

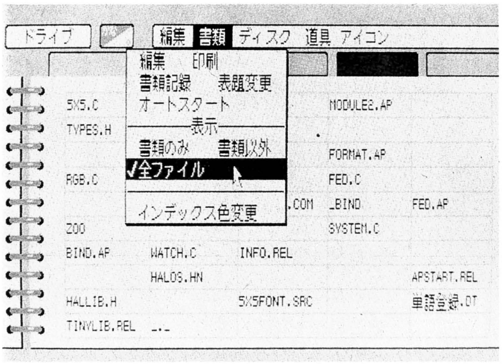
「バインダー」って何だ?

「HALNOTE」を使うとき、最初にでてくるのが、「バインダー」の画面なのだ。

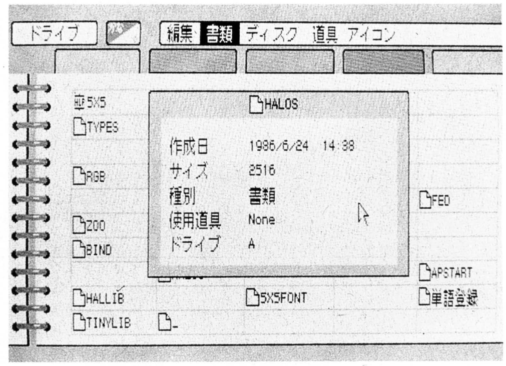
「バインダー」というのは聞きなれない言葉だけど、これは早い話、マックやシャープのX68kの画面でおなじみの、あれです、あれ。ほら、あのアイコンでファイルを示すやつ。マウスで他のところに移動したり、ゴミバコに捨てたりするのがあるでしょ？　マックでは「フォルダー」と呼び、X68kでは「ビジュアルシェル」なんて呼んでいるやつ。あれを「HALNOTE」では「バインダー」と呼んでいる。機能は、ほとんど同じだ。ちがいは、「HALNOTE」の画面には、本当に「バインダー」が出てきて、そこにファイルを入れておく、ます目があること。

この「バインダー」は5ページあって、自分の好きなところに、ファイルをしまえるようになっている。つまりページごとに整理して保存できるわけだ。なんで、こういう形にしたのか考えたんだけど、きっとこれはマックなんかで複数のファイルを入れておく「フォルダー」の代わりなんだね。うん、納得。面白い工夫だ！

ここから「ワード」や「ドロウ」を動かすには、画面上部の「道具」をマウスかファンクションキーで選択するとメニューがあらわれて、

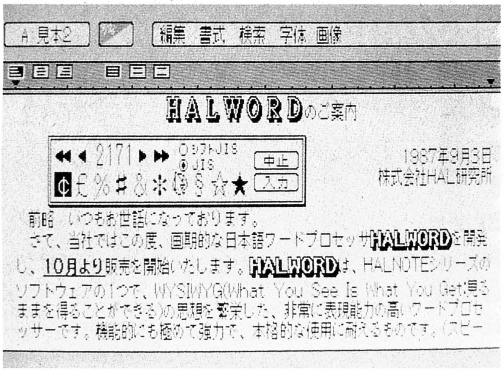


▲「HALNOTE」のバインダーの部分

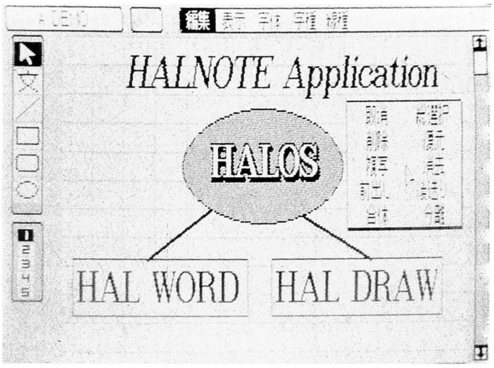


▲バインダーの好きなところにファイルをしまえる

ここまできたか、のHALNOTE！使い方次第では98を超える!?



▲ワードのかな漢字変換はバッチリなのだ！



▲地図や説明図を描くのにピッタリのドロウ

使用可能なソフトの一覧が出てくる（これは、最初は「ワード」と「ドロウ」だけど、他の「HALOS」対応ソフトを組みこめば、ここに表示されるようになる)。

これぞマックのワープロ!

「HALNOTE」のワープロ、「ワード」は、日本語に関する限りはばっちりだ。なにせ、マック用の日本語ワープロで名高いエルゴソフト製の連文節変換システムを採用しているから、かな漢字変換はバッチリだし、「HALNOTE」に入っているカートリッジには、JISの第1、第2水準の漢字ROMが入っているから、漢字ROMのないMSX2でも漢字が使える。文字の大きさも4種類あり、斜体や太字、輪郭文字や影つき文字などの凝った文字を使って、メリハリの効いた文章をつくれるぞ。

これだけでも、なかなかのものなのに、ワープロの中に作図機能を持っているから、わざわざ「ドロウ」を使わなくても図が描ける。もちろん「ドロウ」で作った図を読みこんで貼りこむこともできるよ。うーん、MSXでここまでやられると、いったい98のワープロは何なんだと思ってしまうな。

「花子」ドロウ

パソコン用のグラフィックソフトは、大きく分けてフリーハンドでイラストなんかを描くタイプと四角や丸などの図形を描くタイプにわかれる。「HALNOTE」の図形プロセッサの「ドロウ」は、「花子」と同様の図形を描くタイプ。だから地図や説明図なんかにむいている。

「ドロウ」で描いた図は、そのまま保存したり印刷できるほか、「ワード」のほうに貼りこむこともできるのだ。

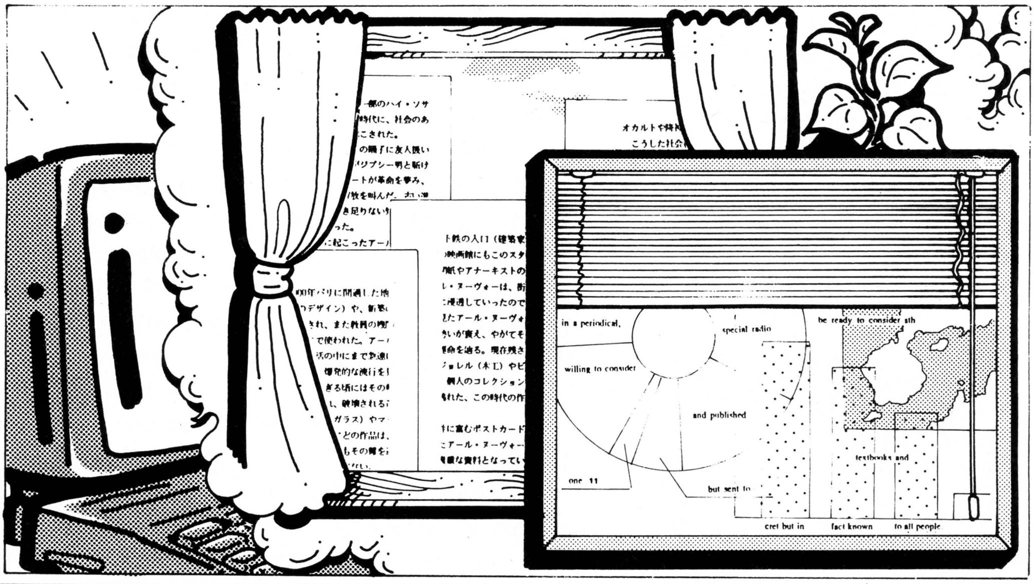
年内に通信ソフトも!

最後になったけど今度発売される「HALNOTE」は、「HALOS」に「ワード」と「ドロウ」の2本がセットになったもので、価格は29,800円。「MS-DOS」と「一太郎」と「花子」プラスアルファみたいなソフトに漢字ROMのカートリッジまで付いて、この値段とは……。うーむ、安いとしか言いようがないね、まったく。

使うには、RAMが64キロバイト、VRAMが128キロバイト以上あるフロッピードライブが2台付きのMSX2が必要だ。

HAL研究所では、MSX用の通信ソフトを開発中で、年内には発売したいとしている。さらに、この「HALOS」上でソフトを作るためのノウハウを公開するというから、他のソフトハウスがこれを使ってソフトを作るかもしれないよ。そうなってくるとMSXユーザーにとってはうれしい限りだね。だって、いままでのMSXっていうと、AV機能以外はあんまりクローズアップされていなかったもんねぇ、ほんとに……。

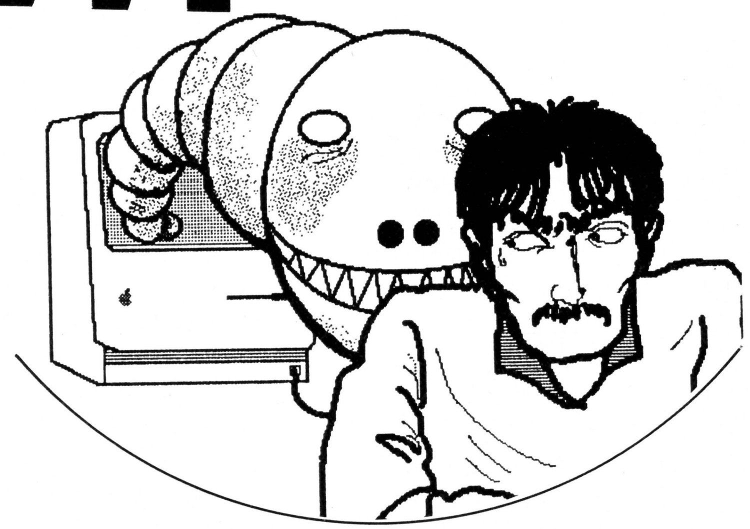
しかし、MSXでもこんなウィンドウやマウスに対応したビジネスソフトが登場する時代になったんだなー、などと感慨にふけりながら、今回も静かに去っていくのでした。

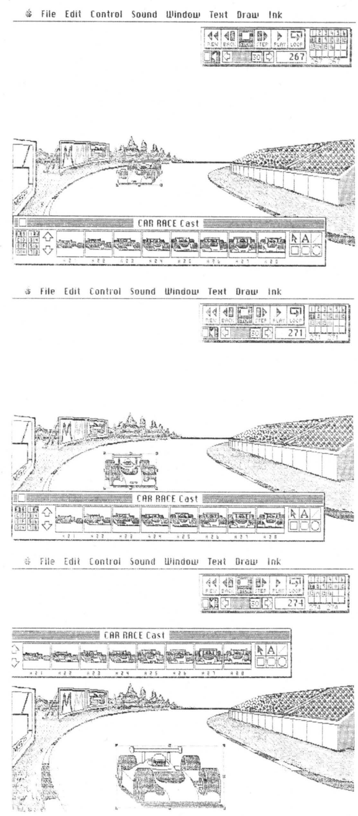


イラスト／渡辺天留子

WELCOME TO Macintosh

今月紹介するのは「ビデオワークス」という下手なゲームなんかにゃ負けないくらいウ～ンとスグれものの楽しいお遊びツール。「ビデオワークス」とマッキントッシュで、みーんなアニメしちゃおう！





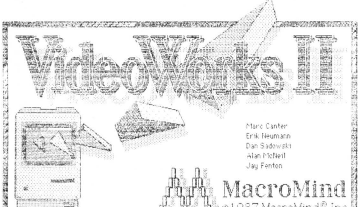
▲こんな感じで、キャストの背景の上に適当に配置しては１コマずつ進めていくのだ。右上にあるのはテープ（フィルム？）の操作パネル

ギンギンのアニメを作っちゃお！

「アニメ作りたいようッ」
「でもお金ないようッ」
「根気もないしなァ」
「腕もないし…」
「やっぱムリかぁ…」

ＯＶＡやＬＤを見るたんび、こんなタメ息をもらしているキミはいないかな？　自分で描いた絵がムクムクと動きだして、画面で飛んだり跳ねたりしたらスゲーだろうな、メチャンコ可愛い女のコと、バリバリのメカを描いて、音もシンセで派手に作ってギンギンのノリでグイグイせまれたらなぁ…。

けれども現実は、キャラクタデザインもノートいっぱいに書きためたし、ストーリーも固まったし、絵コンテまで作ってみたけど、結局そこまで。たいがいは、お金と人手と機材と時間と、思いっきりたくさんの障害がたちふさがってくれて、しろーとサンには手が出せない…というのがアニメというぜいたくなゲージツの宿命なのだ。



▲「ビデオワークス」のタイトル画面

ところがどっこい、マッキントッシュというスグレもんのパソコンの力を借りると、このアニメってやつが、だれにでも実に簡単、楽チン、低予算でできあがっちゃうのである。

このアニメ作成ソフトは、その名を「ビデオワークス」という。このソフトは、実は２年くらい前からマックで走っていたんだけど、最近、細かい点を大幅にバージョンアップした「ビデオワークスII」というのが登場した。

さっき、ハズミでついつい「お手がる」なんて言っちゃったけど、「ビデオワークス」はけっしてイーカゲンなアニメしか作れないわけじゃない。それどころか、アメリカじゃ本格的な宣伝デモ用に使われたり、このソフトを使って定期的にアニメ・クリップを出版している集団がいたりして、その筋のプロの人たちが使えば、もうホントに見事な作品ができてしまうのだ。

ただ、あまりにも操作が簡単なんで、素人が使ってもそれなりに楽しめてしまうってのが、マックのすごいところ。もちろんマックのデジタルサウンド機能を活かして、BGMもバッチリきめられるんだぜ。

とくに「ビデオワークスII」は、マックII（マッキントッシュシリーズの最上位機種）のカラー表示機能に対応しているのが最大の特長。ほんとに目にも鮮やかなカラーアニメーションが、ギンギンの音をともなって、すごいスピードで画面に展開されちゃうんだ。

マック＋やマックＳＥだと画面も狭いしモノクロになるけど、それでも十分の迫力。まー、すごい。近くにマックがあるパソコンショップがあったら、ぜひ見てみることをおススメします。

では、「ビデオワークス」でアニメを作っていく様子を紹介しよう。操作は

 イラスト／渡辺天留子 with Macplus & Comic works

だいたいマウスで行なうんだけど、「ビデオワークス」では、実際の「コマ撮り」にすごく近い感覚で作業を進められる。

最初はまず「キャスト」と呼ばれる登場人物の絵を描くところから始まる。これは、「ビデオワークス」に備え付けのお絵かき機能で作ってもいいし、「スーパーペイント」や「マックドロー」なんかの他のマック用グラフィック・ツールで作ってから「ビデオワークス」に持ってくることもできる（登場人物といったけど、別に人の絵じゃなくても、メカでも、背景でも、文字でもなんでもいい。とにかく描いたものなら何でもキャストとして動かせるんだ）。

さて一個一個のキャストは、画面の好きな場所に置くことができる。それで、テープを操作するパネル（ちょうどビデオのスイッチパネルのデザインになってる）を1コマずつ進めては、キャストの位置をズラし、また次のコマに…と何コマもの画面を作り、何十枚かたまったところで「プレイバック」すれば、キャストたちがバッチリとアニメしちゃってくれるってワケ。

しかも、キャストについて調節できるのは、位置だけじゃない。自由に拡大・縮小ができるし、縦や横に引き伸ばしたりもできる。また、キャストどうしが重なり合ったときの上下関係を変えたり、白黒反転させたりもできるし、いくつかのキャストを組にして、切り換えて使ったりもできる。

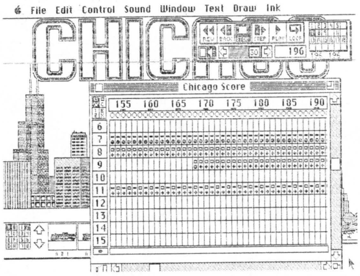
たとえば「ウマ」が足を前に出したり、縮めたりしているキャストを数点用意し、それを切り換えながら位置や大きさを変えていけば、遠くから勢いよく走って近づいてくる録画ができるってワケ。これが全部、実際にマウスでキャストをつかんで動かしていくだけでできるんだから、まったく驚きの驚きだ。1～2分の簡単なものなら、1時間もかからないでできちゃうゾ。

ひとつのアニメ・ファイルに登録できるキャストの数は最大512個。1枚の画面に同時に置けるキャストの数は、20個までとなっている。キャストの大きさに制限はないから、まずは絶対困らないだろう。さすがにファイル1個あたりの録画時間は数分程度だけど、いくつものファイルを連続して読みこんでは再生する機能がついているから、ディスクの容量さえ許せばどんな長いアニメーションだってできてしまう。

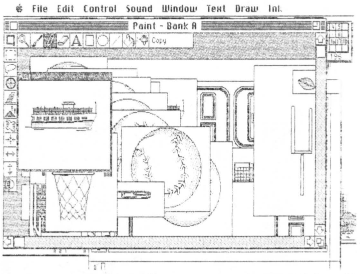
ビデオワークス自体には「音作り」の能力はないけれど、デジタル録音機能を持つ別ソフトを使ってマックのディスクに落とした音のデータを取りこんで、画面と同期させて再生することができる。馬の鳴き声だろーと、足音だろーと、スーパーメカのエンジン起動音だろーと、いったん取りこんじゃえば、こっちのもの。望みの画面に合わせて効果音をつけられるってわけだ。

キミがとっても絵のうまいアニメオタッカーだったら、このソフトを使えばプロも真っ青のアニメーションができるし、素人のグニャグニャの絵でも、動き出すとガゼン面白味が出てくる。

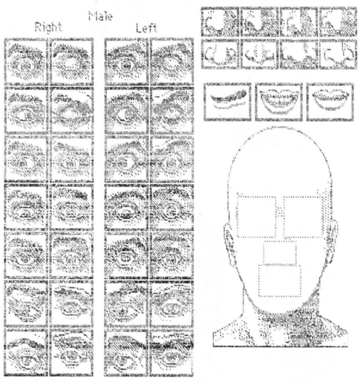
これで彼女の誕生日向けメッセージを作るなんてのもイイかもネ。マックは、マシンもソフトもとってもオシャレなのだ。

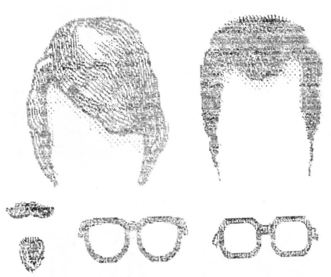


▲中央が「スコア」ウィンドウ。4つのキャストがトラック7、8、9、11を使っていることを示す

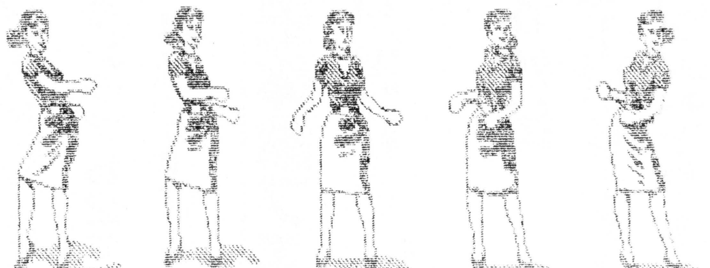
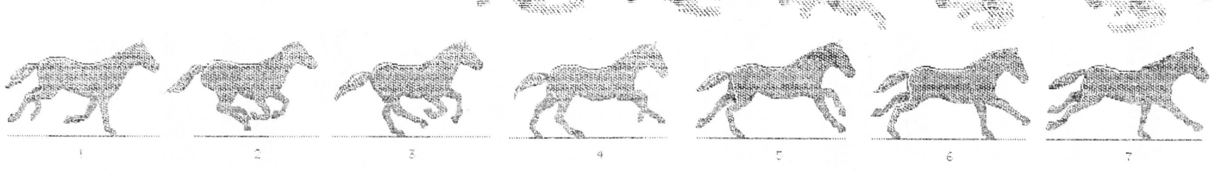


▲キャストを描く「ペイント」ウィンドウ。他のグラフィック・ソフトで描いた絵も使える




▲サンプルで付いてくるキャスト。これでひとの顔が笑ったり、怒ったりするぞ

▼動物の動きやヤンキーギャルの躍動する姿なども、ほれこの通り

答えは、ここにある。

Shogo Hamada Story
A PLACE IN THE SUN



Folks, Read this and You will know.

予約受付中

浜田省吾ストーリー[陽のあたる場所]

田家秀樹 著 12月上旬発売予定

予価1,200YEN／角川書店 刊 早めに最寄の書店にお申し込み下さい

浜田省吾ストーリー 「陽のあたる場所」 申し込みカード	御住所 御名前	書店印
来店　配達　通知	TEL:	
部数	注文日　年　月　日	角川書店 ¥1,200(予価)

●購入をご希望の方は申し込みカードを切り取って住所、氏名、電話番号をご記入のうえ、お近くの書店へお早めにお申し込み下さい。

求む ライター大募集!

コンプティークでは、パソコン・ファミコン等のゲームの必勝法、ゲームのレビューを書けるライターを募集しています。条件は①高校生以上（大学生が最適）、②東京都及び近県在住の方、③パソコン、ファミコン等機材を所有している方、④経験者優遇。●応募は編集部にTELの事。

☞編集部の住所が変わりました!!

当コンプティーク編集部では、スタッフ及び機材の増大、そしてそれに伴ない手ぜまになった編集部の窮屈さに耐えかね、またもや引っ越しを敢行いたしました。新住所は下記のとおりです。お便り、差し入れ等も下記住所で受けつけております。ヨロシク!!

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部

編集後記

お待たせしました。角川書店発行コミック版『ザナドゥ』のオリジナルアニメビデオ化が決定しました。来年3月発売予定。また、『ラプラスの魔』、『イース』といったゲームの小説化も進行中です。こちらの発売は来年の1月ごろ。楽しみに待ってね(辰)

夏休みに函館に行って競馬を楽しんできたのだ。空気はウマイは、馬はキレイは、それに何といっても、競馬場の客席からレース場の先に海が見えるんだぜ、スゴイだろ!! 何、スゴクない!? フン。(隆)

やっぱビールはウマイ、とくにエーデルピルスがおススメ——とTVなんかでいえばドンと1年分くらい送ってくるだろな。が、こんなとこでオレが書いてもなあ、といいつつ期待するア・タ・シ。(敏)

今月はグシャグシャに忙しかったので、特大の夏休みをとって、僕は韓国へ行く。帰国するころ、日本はもう秋。また、忙しい日々が、そしてお尻の痛い日々が始まる。キムチはとっても辛いよ。(英)

盲腸の手術から約2週間が過ぎ、体調も、ほぼ回復している。しかし、なぜか汚ないものを見ると傷がうずくのである。くれぐれも㊖エリアには足を踏みいれぬように心がけるつもりである。(潤)

今月は、潤ちゃんが入院しちゃうは、島谷くんがアニメ見にいって1週間も帰ってこないはで大さわぎ。なのに、土曜も欠かさず出勤したワタシが入稿ビリってのはどーいうわけなんでしょうね?(敬)

まわりの迷惑かえりみず、仕事を全部ほうり出して、10日間連続で遊びほうけた。疲れきって帰った編集部には仕事の山が……。楽あれば苦ありという言葉の意味を今シミジミと感じています。(光)



コンプティーク
11月号
昭和62年11月1日
定価490円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-221-9851 (販売部)03-238-8523 (広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-10
Printed in Japan

 イラスト/中野豪

DRAGON GYM

白田あゆみ

キャピキャピノンノンインタビュー

今はもう秋　誰もいない海ぃ……。こんにちは、ドラゴンジムです。おセンチしてますか？　秋はどうしたってすべてのモノが哀しい色に染まってしまう季節、えっ!?　食欲の秋？　そんな無粋なキミはサザエさんと焼イモでも食ってなさい。ウガウグッ。



撮影／大熊一実

IDOL CUBE

アイドル・キューブ

「ボンカレー、ククレシチューにのり茶づけ　すすって見上げる秋の夜空よ」　やたら食欲の増す秋ですが、デブになった自分に気づいたときはもう遅いのですよ、という戒めの句。



スケバン刑事―フェスティバルinつま恋
風間三姉妹大集合!!

ダントツ人気の唯ちゃんはとにかく終始明るかった。ステージをチョコマカと動き回って、客席に向かって一生懸命手を振る姿には、とっても微笑(ほほえ)ましいモノがありました。ベストテン歌手になろうとも、おごり高ぶることなく、初心を忘れない…立派な歌手に育ってくれました。

浅香　唯



▲アクションシーンもお手のモノになったケナゲな唯ちゃん

なんてったって、風間さんちの三姉妹が一度に見れちゃうってことでこの日の「つま恋エキシビジョンホール」は思春期の少年たちが、炎天下の中、日本全国津々浦々から集まってきてました。地元のコは何故か坊主頭が多いので、一目でわかります。

大好評の「スケバン刑事Ⅲ」は10日いっぱいで終了。ドッカーンと驚く結末が待ってるので期待してるように。そんでもって、この番組の最後の主題歌になる「Remember」(10・14発売ヨ)は唯ちゃん由真ちゃん結花ちゃん３人の歌唱(笑)によるもので、レコード会社の壁を超え、３人の友情がここに形となって残るわけである。

しかしコレじゃまだ終わんない。来年の２月には映画になって再び登場しちゃうんだね、コレが。放送が延長になった人気番組ですもの。簡単に終わったりしないのだよ。

中村由真



▲10/25には２ndアルバム「ゴールド　ラッシュ」が発売されます

ソロステージで由真ちゃんは黒いグラサン姿で登場して、皆さんドビックリ。途中で由真ちゃんが客席にサングラスをポンと投げたら、間髪入れずに10コ以上のグラサンが投げ返されました。この日も"泣き虫由真"の異名にふさわしく、まっ先に涙してしまった由真ちゃんでした。

結花ねーちゃんはグンとセクシーで、長女のカンロクもたっぷり。新曲「哀しみのシャングリラ」には"涙で書いたラブレター　折り鶴に秘めて"なんてフレーズもあって、すっかり風間結花になりきってます。記者会見でニコニコ笑いながら２人を見る目はまるで母のようでした。

大西結花



▲公私共にしっかり者の結花ちゃんも19歳になりました

巻頭 interview

白田あゆみ

モモクラ最後のそして最高の逸材！　のりピー宿命の対抗馬!!



▲今いちばん欲しいモノは洋服ダンスとWカセットだそうです

――あれっ、ポスターのときと顔がちがう。ポスターの顔ってもっと演歌っぽくなかった？

「演歌……ですか？　そう言われたのは初めてですけど……」

――あっ、ひょっとして傷ついちゃった？

「いえ、そんな……」

――いや、ヘンな意味じゃなくってさ、でもホントに顔が違うよ。

「私、ポスターの顔嫌いなんです」

――どーして？

「服が似合ってないんだもん」

――そうかなー。

「すごく似合わないカッコしてるんです。だから、みなさんもあんまり見ないで下さいね」(笑)

――普段はどこで洋服買うの？

「池袋」

――マジ？　原宿じゃないの？

「だって私、東武東上線にすんでるんだもの」

――東武東上線……。

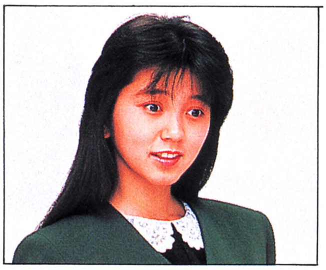
「あっ、今バカにしませんでした？　どうせ田舎電車だと思ってるんでしょ…」

――バカにしてるわけじゃないけどさ、イメージってものがあるじゃない。とんねるずの石橋貴明ならまだしかも、モモコクラブのあゆみちゃんが……。

「そんなふうに言いますけどね、東

渡辺満里奈 都会人のためのビタミン少女

満里奈ちゃんには緑が似合う。それも高原や山の緑じゃなくって、都会にある緑。表参道の街路樹とか、環八でひっそりと咲くカンナとか、そういった雰囲気があると思う。満里奈ちゃんってのんびり屋さんだから、セカセカ忙しく働いてて人生がイヤになってしまったときなんて、満里奈ちゃんのあの涼し気な笑顔をみるとホッとできる。東京砂漠の中のオアシスのような人なのだね、よーするに。



▲そんなワケでアルバム「EVERGREEN」(常緑樹って意味)聴いてちょーだい

BaBe へ〜イ、ノッテルカイ?



▲歌唱力とはウラハラにすっとぼけてるお2人

相変わらずゴキゲンなＢａＢｅのお２人。ビデオ「Hey! Bravo」はベラボーにブラボーな作品である。「デニーズへようこそ」で始まる「I don't know」友だちの披露宴で突如として踊り出す「Some body loves you」は「歌う天気予報」などで見た人も多いと思うけど、ライブやＮＧ集まで収録されてるってんだから一大事。コリャ買うっきゃないもんっね♡

仁藤優子 アンチ・美少女宣言!!

世は美少女時代だのと言われて、山の手的なお嬢サマがウケてるようだが、それってイマイチつまらない。そんなの１、２年前に騒がれてたお嬢サマブームが低年齢化しただけじゃありませんか。かと言って、下町娘までくるとイメージが飛びすぎ。やはり今いちばんナウ（笑）なのは千葉じゃないかい？　優子ちゃんは生粋の千葉っコ。首都圏近郊のオシャレさとおっとりさの危ないバランスは◎だ。



◀このハツラツとした素直さは東京では育たない。千葉ならではの産物である

佐野量子 量子の本気を感じて下さい



▲歌もお芝居も、いつでも本気の量子ちゃん。光る汗がまぶしい……クラクラ

量子ちゃんみたいに純粋な良いコが、ヤクザな芸能界で大人のドロドロに巻き込まれて、小さな胸を痛めているのかと考えると、痛たまれない気持ちになってしまう。量子ちゃんを好きになればなるほど、早く田舎に帰って、幸せなお嫁さんになりなさい、なんて思ってしまう。でも量子ちゃんは本気だ。芸能界の流れに負けないように一生懸命立ち向かってる。コンサートを見てよくわかりました。

にんまり NEW DISK

悩み多き工藤静香のソロ!



▲表情も苦しそうなら、声も苦悩しててナーイスッ!

アンタねー、私しゃ静香ちゃんのどこが好きだって、アノ眉間のシワと片方上がったまゆ。あんな苦しそうな表情されたらレコードくらい買っちゃうよー。

底なし沼!!　まみの歌唱力



▲まったく何を歌わせても上手いんだから、このコは

まみちゃんの「スターライトセレナーデ」は大変よいのですが、フジＴＶの「スターライトエクスプレス」はどうもいただけませんね。まったく。

アイドルにしてこの貫ロク



▲今度は日本人の作品。ヤッパシ日本語がいちばんだ

今陽子、鳳蘭、夏木マリ、小柳ルミ子……。いろんな人をホーフツさせる美奈子ちゃん。♪いじめてあげる♡♪と歌ってたのはホントにこの人ですか?

上線は最高ですよ。いつも空いてるし、夏は涼しいし、冬は温かいし」

——でも、最近は電車で使うことなんてめったにないでしょ？　移動はいつもタクシーじゃない？

「いーえ、毎日ちゃんと電車で帰っています」

——エライ！　でもファンのコに声かけられて大変じゃない？

「そーですね。でも、急いでるときや疲れてるときは『白田あゆみさんですか？』って言われても『いいえ違います』って言ってますけど」(笑)

——それってサイコー。でも、そーやってちゃんと声かけてくれる人はいいけど、陰でコソコソ言われるのってイヤじゃない？

「イヤですねー。この前も電車の中で女の子の集団が『あれ白田あゆみじゃない？』『ウッソー、白田はもってカワイイよ』とかって言ってて途中で降りたくなっちゃいました」(爆笑)

——じゃあ、カメラ小僧は好き？

「いい人は好きだけど、悪い人は嫌い」

——カメラ小僧にも、いい人と悪い人がいるの？

「いますよ。優しいカメラ小僧」

——どんなヤツだ、それ。

「えっとね、急いでるときは黙って道を開けてくれる人」

——（笑）じゃ、悪い人は？

「すっごーく急いでるときに撮らせてあげないと、怒ってふくれちゃう人」

——そーゆーワガママなヤツはほっとけばいいの。

「でも、わざわざ私の写真を撮りに遠くから来てくれてるんですよ。まあ、怒られると悲しくなっちゃいますけどね」

——あゆみちゃんっていいコだね？

「そんなコトありませんよ」

——何座の何型？

「おひつじ座のＡ型」

——それって一般的にはどーゆー性格なの？

「活発で運動神経が発達してて、キャピキャピしてるんです」

——当たってる？

「全然（笑）。運動神経は鈍いし、キャピキャピしてないし」

——してない？

「ハイ。なんかキャピキャピするのってすごく疲れそうで、めんどくさくって」(笑)

——モモクラのコなんてみーんなキャッピキャピしてるでしょ？

「もうキャッピキャピ。楽屋でオニゴッコしてますからね。だから私はいつもすみっこで椅子に座って、若いなーって感心してるんです」

ウルトラC調映画監督

河崎実のアイドルMTV

IDOL MUSIC TELEVISION

旬(しゅん)の美少女はこのコーナーだけ。あといらない。今日のネタもとびきり新鮮だぜ!!8㎜ビデオ独特のイメエジが冴えわたる!!

河崎実プロフィール

最近かかわりあってる人達はジャガー、あさりよしとお、竹中直人と目茶苦茶





好きな映画は「OZ」と「ローマの休日」



つくし採りや編み物、ショッピングが好き



鏡を見るのが好き。ずーっと見てられる



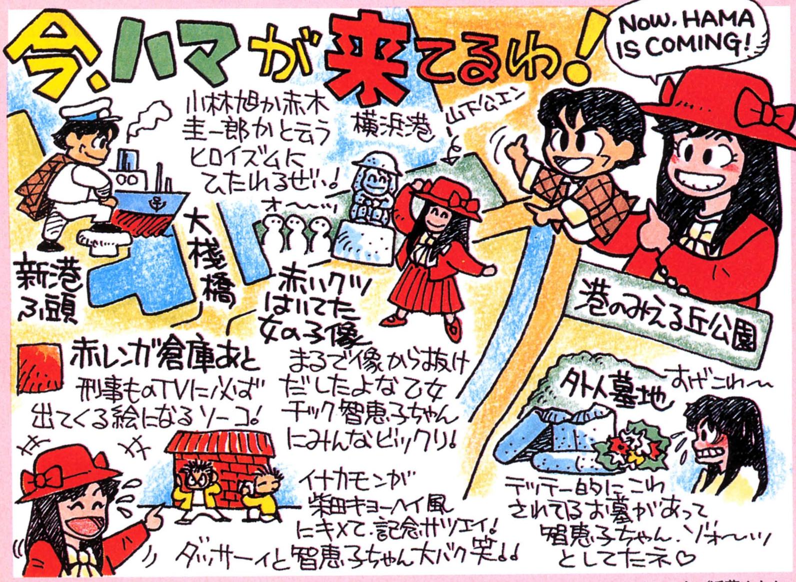
人に何か頼まれるとすごくうれしくなるの



ハーゲンダッツのクッキー&クリームが好き



白とか黒とかはっきりした色の服を着ますね



イラスト／近藤ゆたか



スプラッター映画ってヤーですねー



気が小さいからお酒飲んだ事ないです

Making of アイドル MTV

ナベプロの秘密兵器はド根性少女だった

智恵ぴょんの事は本誌の「アイドル予備校」に出てたから知ってる奴もいるよな。彼女はコンプティーク・ギャルともいうべきよく編集部へ遊びに来てくれるのサ。いいだろ。そーいう訳で彼女は、このＭＴＶの撮影３日前、我々スタッフの野球大会にも出場したのだ。だがその時！スカタンのピッチャーの投げた球が彼女のカオを直撃！イヤァ、サードを守っていた私はあせったね。しかしケロリとして立ち直った智恵ぴょんにゃ一参った。根性あるぜこの娘は。さてロケ当日は山下公園の赤いくつはいてた女の子像の前でまちあわせという青春映画パターン。やって来た彼女のスタイルが凄い凄い。マッカな帽子にブレザーに♬赤いくつはいてた女の子。思わず知らんぷりして帰りそうになった俺だが、「10月号の季節にあわせたの」つ一彼女の気くばりにヌヌ参ったぜ。「ハイ、ふりむいて、スカッと笑おう！　ヨッそれだ！バーっと来て」という私のバカな演技指導にも「キャハハ」と素直にノッてくれる智恵ぴょんにゃーほれたネ、ウォーイチクショウ。「少年隊のミュージカルにヒロインで出たんだって？」「映画にもなった『ＴＩＭＥ19』っていうので、チラノザウルスにのってくるお姫さまの役で出ました。」「少年隊のファンからカミソリとか送られなかったかい？」「私、嫌われると思ってたけど、応えんしてくれたの。終わった後お菓子くれたりして仲良くなっちゃった。」い一ねエ、同性から好かれるのはスタ一の条件として必要だぜ。加山雄三（笑）しかり山口百恵しかり。「この間までプロの寮に河合その子さん達と住んでたんです。みんなデビューすると出て、ひとり暮らしになるんですけど、私だけデビュー前に出ちゃって」っつ一事はイキナリ特例、大物の証拠ね。中日の近藤ってとこだよ。それにしても彼女を誘導するため（あくまで撮影のためだぜ！）、握ったこの腕の細いこと細いこと！親指と人指し指がついちゃうの。（おいおいＥＴじゃねーよ）私の著わすところの「形態学的アイドル論」によると彼女は麻丘めぐみ→木之内みどり→大場久美子というやせ型アイドルラインだぴょん。だが彼女らと違うのか歌がうまい事うまい事。もうすぐ会える「やせ型本格派アイドル」の智恵ぴょんにこりゃあ大期待だぜ!!



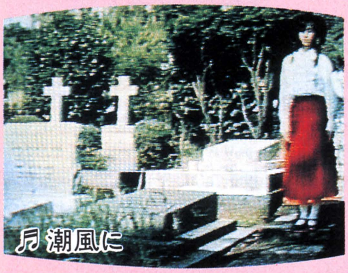
男の人のタイプは金太郎さんみたいな人


ああやっぱり男だなって思える人が好き



あたしは流行にのるんじゃなく作りたいです


お風呂は大好き！ズーッと入ってられます



タバコのケムリがモクモクしてるとこやーね



毛のはえていないはげぼうずの動物大キライ



夢のない現実的な人って嫌いですね


草の上に寝っころがっるの、ダーイスキ！



夢は私だけの歌を歌って１番になること



「絆」(きずな)っていう言葉、いーですね

麻井智恵子ちゃんプロフィール

本名は池口智恵子。昭和44年２月10日生まれ。身長158cm、体重40kg、Ｂ75・Ｗ56・Ｈ81のヤセ型タイプ。血液型はＡ型。兵庫県加古川市出身。趣味はビデオで映画観賞と洗たくだって！特技は何と吉川晃司より足を高く上げられる事。好きな食べ物は焼き肉と水たきとヨーグルト、嫌いなのはスイカとコーヒーとお酒なのよさ。得意なスポーツはテニス。あと斜めけんすいもできる。水泳とマラソンはキライね。自分の性格については負けずぎらい・自分勝手・涙もろい・めだちたがりやだそう。ナベプロの大御所・宮川泰先生にＮＨＫの歌番組で見い出されて上京しレッスンを続けてきた智恵ぴょん、満を持しての歌手デビューも近いゼ！

ナベプロの寮を出てひとり暮らしを始めた彼女をみんなで応援しようぜ。




▲異様に明るいナベプロのマネージャー・池村氏。このノリよ！

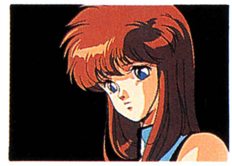
●「Ｃ調一気文」もさらにＣ調度を増したＭＴＶはどーだったかな？　今月も世界にたった３本しかない（本人・編集部・読者）を１名、サイン色紙を5名にプレゼントする。本記事の感想を書いて編集部「アイドルＭＴＶ係」まで。なお９月号「木下真理ＭＴＶ」の当選者は、監督自身のセレクトにより埼玉県の嶋村浩史君、色紙は秋田県の石郷岡誠君ほか４名。家宝にせよ。

ANIME CUBE
アニメ・キューブ

私はOVAがドドドドドッと出まくる。というわけで、今月は拓ちゃんのOVAシンドロームも、2部構成なのである。

OVAプレビュー

痛快無比のロボットアニメ!



◀制作は、量産体制に入っているAIC

「ダンクーガ」以降、ロボットアニメがまたまたもりあがってる気配がある。美少女とメカの黄金コンビ?を、いちばんフルに生かせるのがロボットアニメだからね。この「ダンガイオー」は、美少女3名プラス青年1名が、4機の飛行メカに乗り、変形合体して巨大ロボ・ダンガイオーになるシーンが最大の見せ場。なんといっても「戦え!!イクサー1」の平野俊弘が、原案、監督からキャラデザインまでを手がけているので、このごろの感覚の最先端をいく作りが期待できそうだ。ネットワークからは、この後も、「レガシアム」「アルテア」の2本のロボットものが出るぞ。



◀音楽は渡辺宙明、歌うは水木一郎と堀江美都子のコンビ

ダンガイオー

◆発売中　45分　ネットワーク　11000円　脚本／会川昇　作監／大貫健一・大張正己

これこそ本家とよびたい!

昭和47年〜48年にかけて、コミック連載、テレビアニメ化されたあの「デビルマン」が復活。しかもこのOVAは、原作者の永井豪自身が企画段階から制作に参加して、総指揮も担当しているというから目が離せそうにない。監督の飯田つとむは、「天空の城ラピュタ」で助監をつとめた新鋭だけど、なんでも小学時代にコミック版の「デビルマン」に強烈な印象を受けて以来、原作に忠実にアニメ化することが悲願だったとか。かつてのテレビアニメ版では、あまり全面に出なかった原作の黙示録的世界が、どう料理されるか楽しみだ。デーモン族の奇抜なデザインも一見の価値あり。



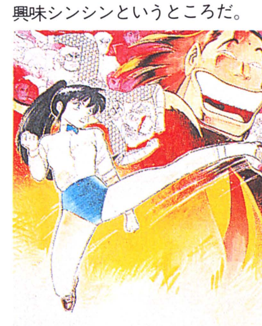
◀絵柄もかなり重厚なタッチだ

デビルマン誕生編

◆11月1日発売予定　51分　講談社・キングレコード　12000円　キャラデザイン／小松原一男

恐怖のゴキブリ男に爆笑!

ゴキブリと人間の遺伝子を組み合わせて生まれたバイオ人間、茶羽顔八。彼は、非行学生に厳罰を与えるべく、悪の学園に送りこまれた教育の最終兵器なのである。これを迎え撃つ学園の総番長は、なんと90・61・92のムチムチボディの美少女、白鳥雛子。この雛子、総番長だけあってむやみに強いのだけど、極度の冷え症で、常時ブルマーをはいていないと戦えない。ゴキブリの生命力で、串刺しにされても死なない茶羽が優勢になった時、いきなり登場したのは、ゴキブリの天敵、クモ男であった…。「エルフ17」の山本貴嗣のギャグ・コミックを、「吸血鬼ハンターD」などで知られる芦田豊雄が、監督、シナリオ、絵コンテ、作監と1人4役をこなしアニメ化。芦田監督初のギャグ・アニメとなるわけで興味シンシンというところだ。



▲全男子生徒のあこがれの的である雛子に、ゴキブリ男の魔の手がせまる!

最終教師

◆11月21日発売予定　40分　SVI　9800円　原作・キャラデザイン／山本貴嗣

谷ちゃんのアニメでばけらった!!

グランプリ受賞作、『木を植えた男』はLDで来年発売予定

広島名物、お好み焼きと国際アニメフェス!!

仕事を全部ほうり出してかけつけた第2回国際アニメ祭(フェス)広島大会。第1回の時は3日程しかいなかったんだけど、今回は念願かなって全日程参加。

グランプリを予想通りとった『木を植えた男』の完成度の高さがきわだっていたけれど、それに負けず劣らず印象的だったのは、チェコのポヤールとカナダのドルーアンという2人の巨匠の合作『闇のまぼろし』というラブストーリーの人形アニメ。急に上映が決まったらしく、ガイドブックやプログラムにも何も載ってなかったんだけど、これが詩情あふれる大傑作。こんな予期せぬ作品と出会えるのも国際大会ならでは。それに、ゼーマンやノルマンティン、特偉(トゥーウェイ)といった大作家を目の前で見れる!というミーハー的喜びにもひたれるしね。よーし、来年の上海(しゃんはい)フェスにも行くぞ!



▲国際審査員の面々。審査員長は日本の手塚治虫

●今月のOVA・BEST10

順位	得点	タイトル	作品製作	最高順位
1	3,230	魔女っ子クラブ 4人組	スタジオぴえろ	9
2	3,000	クリスタル・トライアングル	———	13
3	2,845	新くりいむレモン サマー・ウィンド	フェアリーダス	12
4	2,623	ロボットカーニバル	A・P・P・P	10
5	1,900	超時空要塞マクロス FLASH	アートランド／毎日放送／小学館	16
6	1,210	ぷっつんメイクLOVE Vol.1	東映／スコラ	12
7	780	タッチ3 君が通り過ぎたあとに	東宝／フジテレビジョン／旭通／小学館／オービー企画	27
8	780	ブラックマジックM(マリオ)—66	アニメイトフィルム／AIC	29
9	705	新くりいむレモン ゆめいろBunny	フェアリーダスト	21
10	651	マップス 伝説のさまよえる星人たち	スタジオぎゃろっ	25

62年8月1日〜62年8月31日 オリジナル・コンフィデンス調べ

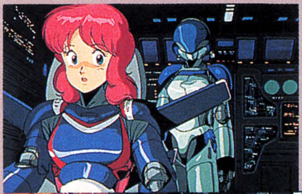


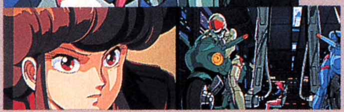
裏時空戦士 やまざき拓のOVAシンドローム PART1

秋の夜長にふさわしい作品が目白押し！

秋というのは何をするにも、気候のちょうどよい季節である。ゆっくりビデオなど見ながら夜を過ごすのも、オツなものであろう。

さて、「バブルガム・クライシス」のパート2が出た。ブーマの開発をめぐって暗躍するゲノムに敢然と立ち向かう、闇の仕事人「ナイトセイバーズ」の活躍がまた見られてしまうワケで、今回の構成は文字通り「必殺シリーズ」それに近い。





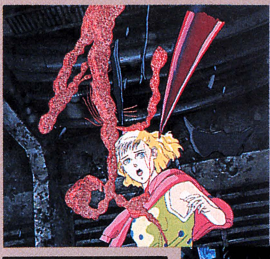
◀ゲノムの野望を打ち砕く我らがナイトセイバーズ！

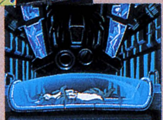
バブルガム クライシス2

◆東芝ＥＭＩ　30分　6800円　監督／秋山勝仁　キャラ／園田健一　メカ／柿沼秀樹ほか

前作はシンシアに内臓されていた、ビーム衛星同調回路がキーポイントとなっていたが、ゲノムはこの回路を使い、新たな「超ブーマ」の開発をもくろむ。これが完成すると全世界の脅威ともなるのであり……！　ここら辺の謎は、パート3（12月発売）で明らかにされるか、期待の持てるところである。

ナイトセイバーズのメンバーのうち、前回ほとんど出番のなかったリンナが、今回はメインとなって活躍している他、園田キャラの魅力が満喫できた作品であった。





◀一気に20年を飛び越えたあと、時間はゆっくりと、恐怖として乗組員に迫る

LILY-C.A.T

◆ビクター音産　60分　128000円　制作／スタジオぴえろ

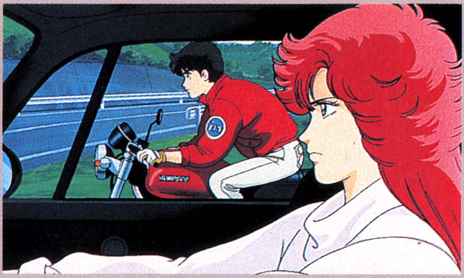
そして「あいつとララバイ」。これは劇場版のビデオ化である。

「水曜日のシンデレラ」——それは毎週水曜日に現れる、白いポルシェの主。主人公のケンジは愛車「ＺⅡ」を操り、対決を挑むのであるが……？

全体の流れはつかめたのだけど、ストーリーが生煮え的で、疾走シーンもただ背景を流しているだけのようで不満だった。キャラのパワーが感じられたのはマルである。

次に「LILY-CAT」。

コールドスリープから覚めた宇宙船乗組員たちが、１人、また１人と消えていく恐怖。長い宇宙航海と幾度ものコールドスリープの繰り返しにより、時代からとり残されていくこの虚しさ。そして、バクテリアにおかされ、自分たちも怪物となる時が来ることを知る——。テーマの多き作品だが「いずれ死ぬにしても、俺はまだ生きている」「生きてる限り生きのびることを考えろ！」などのセリフが、印象に残るところであった。ふーむ。



▶「水曜日のシンデレラ」は、スピードというガラスの靴に魅かれ……



◀白いポルシェには悪魔が乗りうつっていると言われる

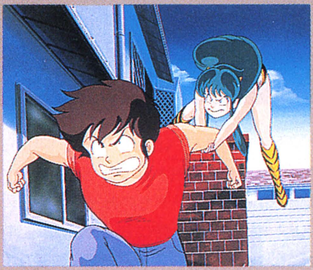
あいつとララバイ 水曜日のシンデレラ

◆ビクター音産　50分　9800円　原作／楠みちはる　監督／高橋資祐　声／堀川亮　玉川砂記子

さてさて、今月は何といってもこれ、そう「うる星やつら '87」。個人的にもゼヒアニメで見たかった、「因幡くん」の話である。

あたるとラムの未来——果して二人は本当に結ばれるのか!?　というのも重要なテーマであるが、それ以上に「しのぶ」の存在がある。男達に恵まれない彼女に幸せはめぐって来るのかが一大テーマとなって物語を組み立てている所を見過ごしてはいけない。それだけに描写が繊細で、しのぶファンは必見。

今月は、まーだ終わりじゃないぜっ！



▶やっぱり「うる星ワールド」は不滅



うる星やつら

◆ポニー　60分　10800円　監督／出崎哲　キャラ／四分一節子　作監／小林ゆかり

MOVIE CUBE
ムービー・キューブ

食欲の秋、読書の秋、芸術の秋と、秋にもイロイロありますが、映画の秋というのもイイんじゃない!?



至上命令！アル・カポネを倒せ



◀エリオット・ネス役には、注目株のケビン・コスナー

THE UNTOUCHABLES

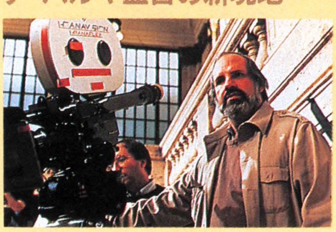
「アンタッチャブル」は全米では1959年から、日本では1961年から放送されていた超人気ＴＶシリーズで、きっと、キミたちのお父さんやお母さんは、よく知ってるヨ。特にお父さんは、当時としては珍しいバイオレンス・シーンに興奮してテレビにかじりついていたんじゃないかナ。

それがパラマウント映画75周年を記念しての超大作としてスクリーンで復活するワケだ。ストーリーは、かつてのＴＶシリーズ同様、財務省捜査官のエリオット・ネスと、暗黒街のボス、アル・カポネの対決。すごいのは、ネスがカポネの泊っているホテルまでおしかけて「お前を絶対つかまえてやる！」と息まくところ。決闘を申し込んで白手袋を投げつけたようなものだもんネ。で、カポネもカーッと頭に血がのぼって、ネスはおろかアンタッチャブルのメンバーと、ネスの家族を殺せと、部下に命令するんだよネ。それでも命を張って、カポネ一味に挑んでゆくアンタッチャブルは、さっそうとしててカッコイイんだ。特に、まだ29歳のネスに警官の心得を教える老警官マローン（ショーン・コネリー）が、シブくて印象に残るハズだヨ。

そして見せ場は、まず、アメリカとカナダ国境での銃撃戦。ここではカナダの騎兵隊が強力してくれる。もうひとつは、シカゴ・ユニオン・ステーションでの銃撃戦。スローモーションを使っての映像は迫力倍増で、巻き込まれてしまった乳母車の行方に、赤ン坊の生死に、ハラハラさせられることウケ合い。

男のロマンを感じるバイオレンス映画だヨ。

デ・パルマ監督の新境地



ブライアン・デ・パルマ監督といえば『キャリー』や『殺しのドレス』といったサスペンスものを得意とする監督で、独特の映像に定評があったが、今回は正攻法にネスが１人前に成長してゆく過程をプラスしてのギャング・アクション映画に。もちろん映像的な見せ場もちゃんとあるヨ。



◀ロバート・デ・ニーロは13キロ太って髪まで抜いた

アンタッチャブル

日本劇場ほかで公開中。アメリカでは６月公開ながら、上半期の興行ベスト10に入る大ヒット。

ケニーはスケボーに乗って1人旅に出た



▲1973年12月7日生まれ。映画の撮影は12歳の時で、身長60センチ、体重16キロ

上半身だけでスケートボードに乗っているケニーの写真——１度ぐらいは何かで見たことがあるんじゃないかナ？　初めてケニーの写真を見た時は、正直言ってショックだったネ。多分、キミだってそうだったと思うヨ。「身体が半分しかなくて、どうして生きていられるの？」「なぜ、そんな風に明るく笑えるの？」と、不思議でたまらなかったのもホントのこと。

そして、その疑問に答えてくれるのが、この映画。ケニーの生活を、お涙頂戴の演出抜きに、ありのまま見せてくれるのデス。ただし、本人自身が出演するのはケニーと、いつもいっしょだった２歳上の兄エディで、両親や姉は俳優が演じてマス。

重度の障害児として生まれ、わずか生後６ケ月で、折れ曲った細い両足を切断するしかなかったケニー。しかし、彼はそんな運命にも負けず、両手で大地を踏みしめているのデス。人間って、やればば何でもできるンだナ、人間って、やっぱりスゴイ！　と感動し、自分を見つめ直せマス。



◀アリキッパからピッツバーグ



▲義足の訓練がいちばんツライ

Kenny

10月中旬より、日比谷スカラ座ほかで公開。'87年モントリオール国際映画祭グランプリ受賞作。

お酒って、ホントにコワイです！


▶彼女が酒乱だったなんて……

ブラインド・デート

10月上旬より、日比谷映画ほかで公開ヘンリー・マンシーニの音楽がオシャレ

〝ブラインド・デート〟とは、他人の紹介による初対面同士のデートのこと。キミは経験あるかナ？　どんな相手が来るのかわからないスリルがナカナカのもんなんだよネ。アメリカでは正式の席には婦人同伴なんてことが、よくあって、独身のウォルターは、兄嫁に女のコを紹介してもらうわけ。これがとびきりの美女で、ウォルターは有頂天。兄嫁の「お酒はダメよ」の忠告を忘れてカンパイ！　そして……。大笑いのラブ・コメディ。

だけど女はもっとコワイ!?

これを観ると〝女嫌い〟になってしまうかも知れないヨ。とにかくワガママでしたたかな女に、ウンザリしちゃいそう。ニューイングランドの小さな村に、女盛りをもてあます熟女３人。顔を合わせれば「イイ男いないかしら？」。ところがある人突然、理想通りの男が現れて、奇妙な四角関係がスタート。快適な日々の始まりと思いきや、その男の正体は悪魔だったのデス。そこで３人の熟女は……。しゃれたホラー・コメディ。


▲正体がバレて、熟女３人にイジメられるカワイソウな悪魔です。

イーストウィックの魔女たち

◀丸の内ルーブルほかで公開中。心優しき悪魔にジャック・ニコルソン。

今もどこかで戦いは続いている

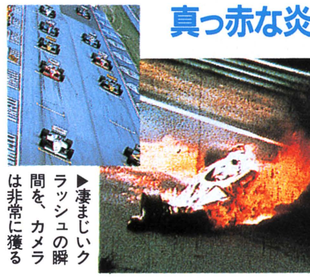
ベトナム戦争映画ブームのきっかけとなった『プラトーン』のO・ストーン監督の新作だ。今度は、実在のフォト・ジャーナリスト、リチャード・ボイルのエル・サルバドルでの経験をもとに、戦争の恐怖をスクリーンに描き出している。そして、そこには残忍で抑圧的な政権に軍事援助をつづけるアメリカ合衆国への批判さえ見える。銃撃戦や戦闘シーンばかりに目を奪われることなく、そんな監督の勇気くみとって欲しいものだネ。


◀従軍記者リチャード・ボイルの実体験記だ。

サルバドル
遥かなる日々

10月中旬より、丸の内ピカデリーほかで公開。あのオリバー・ストーンが監督

真っ赤な炎につつまれて……


▶凄まじいクラッシュの瞬間を、カメラは非常に獲る

グッバイ・ヒーロー

渋谷東急ほかで公開中。日本初のＦ１レーサー中嶋悟のドキュメントも。

スピードに命を賭ける世界最速の男たち。見る者を魅きつけて離さないその華やかさは、文字通り〝死と隣合せ〟だ。37年に渡るＦ１グランプリの歴史には、多くのヒーローが誕生し、真っ赤な炎につつまれて消えていった。76年西ドイツＧＰ（グランプリ）の大事故で奇跡的に助かったニキ・ラウダが案内役を務めるが、映画の65パーセントがクラッシュシーンという〝生と死〟のドキュメント映画。音楽を矢沢永吉が担当している。

情熱を燃やして、自分を賭けてこそ青春

いわゆる〝スポ根モノ〟デス。今回は、いなか町の弱小バスケット・チームと、かつて名門チームのコーチだった中年男が、やがてバスケットの首都といわれるインディアナ州で決勝戦まで進出して行きマス。今どきハヤラないヨ、と思いながらもジーンときちゃうンですよネ。


◀やる気のない落ちこぼれチームを、一流に育てあげる名コーチにジーン・ハックマン。

勝利への旅立ち

10月10日より、ニュー東宝シネマ１ほかで公開。

鈴鹿サーキットに美奈子の歌が

ご存じ本田美奈子の初主演作。今年７月31日の誕生日に20歳になった美奈子が、20歳の記念として最初で最後の映画と出演を決めたとか。ファンなら見逃せないネ。さて美奈子の役は、世界に通用するロック歌手を夢見る立木美奈。幼くして両親を亡くし、バイクのグランド・チャンピオンを目指す兄・良介（三田村邦彦）と、互いにはげましあって生きてきたが…片山敬済が特別出演した鈴鹿でのレースシーンも見ものだヨ。


▲主題歌「孤独なハリケーン」も美奈子が熱唱

パッセンジャー
過ぎ去りし日々

全国松竹系劇場にて公開中。併映作は『パンダ物語ピンピンの冒険』。

みんなで力を合せれば奇跡だって起こる


◀一番大事なものを捨てた

サイレント・ボイス
愛を虹にのせて

10月中旬より、ニュー東宝シネマ１ほかで公開。

夢物語と言ってしまえばそれまでだけど、まず１人、そして２人、３人と増えて行けば、本当にできるかも知れないと、ちょっと考えさせられたネ。ある時核兵器の恐しさを目のあたりにしたリトル・リーグの天才ピッチャー、12歳のチャックは核がなくなるまで、ボールを投げないと宣言。やがて波紋は大きく広がり、全世界の子どもたちが〝沈黙〟で講義を始める。そしてチャックがマウンドに立つ日が再び訪れる。心温まる物語。

本当の親子愛を、見つけてください



ニホンザル物語 家族

◀10月31日より、新宿・シネパトスほかで公開。

▲ニホンザルは日本にしかいない、現在地球上では最北端に住むサルだ。

10年ほど前、原因不明の奇形ザルの発生が話題になっていたことがある。そして、この映画のヒロイン〝モズ〟も志賀高原の野猿公苑で生まれた原因不明の奇形ザルだった。手足の指がほとんどなく走ることも跳ぶことも、ましてや木に登ることもできない。しかしモズは７歳の春に子ども産み、不自由な身体で、その子をりっぱに育ててゆく。その深い母親の愛に思わず涙があふれて。併映作は盲導犬訓練記『グーッドグーッド』。

コラム・キューブ COLUMN CUBE

今月のヘンな情報では日本一!! ただし今回、宇治谷氏は付録と「ひろコのコーナー」に出張中である。



やまざき拓の OVAシンドローム PART2

不思議な世界の「迷宮」2本と、コナミ発「X電車」

えーと、またまた登場してしまいました。さて、ラウンド2は少々風変わりな作品を、3本紹介してみよう。

押井守監督ということで話題の「トワイライトQ『迷宮物件』。実に異様な物語だ。

押井作品は難解である。たいがいの人は、初めて見たとき「なんだこりゃ」と思うのであるが、何回か見るごとにその深さが判り↗

↗かけてくる、スルメのような味を持つ。カビくさい映像中に浮かぶ押井ワールドには、時空のパラドックスを超えた、「別の次元」が存在するのだ。あのメガネを取った探偵の顔は、彼自身だけのものではなく、そして「オッサカナ」の少女は、この次元をつかさどる「神」。どこが謎というのではなく、まさに全体が謎なのであって、これこそがこの作品の深さであり、また難解たるゆえんでもあろう。

次に「迷宮物語」。オムニバス形式の3本の物語が入った角川の作品で、同じ「迷宮」でも、こちらはかなり違う。

正確には「ラビリンス・ラビリントス」という物語の中で、少女「さち」と、猫のチチェローネが2つの物語を見るのだが、それに至るまでの「おはなし(「ストーリー」という形式ばったものではなく、もっとフワフワとした世界)」が面白い。そしてそれとは全く異質な、2つの物語。これに戸惑いを感じそうだが、実はその感じが「迷宮」への導入であって、そして2つの「追いつめられる」という共通したテーマにより、迷宮の不気味さそして幻想的なイメージをあおっているのだ。

これも見るほどに不思議になる一本である。

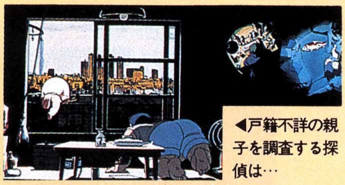
そして――あのコナミから「X電車で行こう」というOVAが、りん・たろう氏の指揮のもとに発表される。不思議な電車の物語だ。リサーチはまたの機会に。――じゃーね!



▲3人の実力派クリエイターが制作

迷宮物語

角川書店　50分　10000円　東京国際ファンタスティック映画祭'87正式参加作品



◀戸籍不詳の親子を調査する探偵は…

トワイライトQ 迷宮物件

ネットワーク　30分　9000円　監督・脚本・絵コンテ・演出／押井守





▲X電車は、なぜ、何を求めて走り続けるのか!?

X電車で行こう

コナミ　50分　12800円　監督／りんたろう　音楽／山下洋輔　原作／山野浩一

小川範子EXPRESS

デビュー曲録音好調!! タイトル決定直前!!

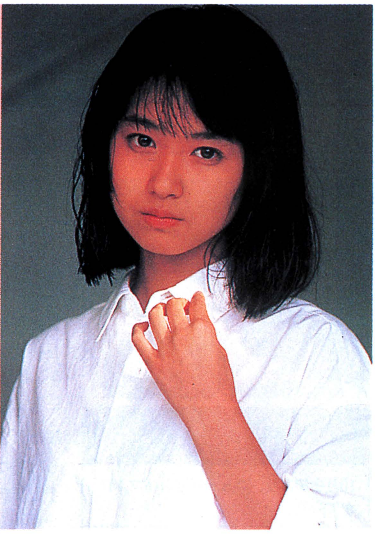
全国の主なレコード店にて"OSS"も始まるよ

本ドラゴンジム大応援の小川範子ちゃん(元・谷本重美ちゃんね)の最新情報を伝えるのが、このコーナーだ! さっそくいくよっ。

まずは11月3日に早稲田大学の学園祭に出演することが決定。15:30開場、16:00開演のステージで11月25日に先がけてのデビュー曲を歌う可能性アリだ。10月31日には中京大学の学園祭も予定されてるよ。

もひとつは、トーラスレコードが全国100軒ほどのレコード店で展開する「OSS」のこと。これは"小川範子・スタッフ・ショップ"の略で、範子ちゃんの情報がすべてわかるファン→レコード会社+範子ちゃんの相互コミュニケーションの場になるそうだ。このことを知らないレコード店のおやじは、せっついてみる必要大だぜ。

デビュー曲レコーディング情報!! 最終的に3曲の候補に絞られた模様で9月末には決定する。作家陣は、作詞に井上ヨシマサ氏、中崎英也氏、河村真済氏。作曲に吉実明宏氏などなど。ドラマ収録の合間をぬってのレコーディングなのだが、スタッフの評判は上々だそうだ。さて来月は、ドラゴンジムの巻頭インタビューに登場、期待しててね。



☆ULTRA MIND COLUMN☆

爆発せよ、ウルトラマン的人間!!



この夏、深夜TVで放映された「ウルトラQ」「ウルトラセブン」とLDで発売中の「ウルトラマン」。もしも無人島に行くとしたら、キミは「Q」「マン」「セブン」のうち、どれを選びますか!?（河崎実）

▶ネロンガを岩石落とした！着ぐるみの圧倒的迫力が抜群の作品だった

昭和30年、40年代生まれの我々は確実に「ウルトラ世代」である。つまり接した順序の違いはあるが、ほぼ全員が少年時代に「ウルトラQ」「ウルトラマン」「ウルトラセブン」の、第1期円谷プロTV映画シリーズの世界に浸った原体験



▶怪獣プロレスに徹った演出が冴える

を有しているのだ。これは「共通体験」とう意味でオヤジたちの「戦争」にさえ等しい。

さて、オヤジ達の心の底で、今だに戦争が終わっていない人がいる様に、我々の心にもこの「ウルトラ」の影が確実に息づいているのだ。「Q」と「セブン」はこの夏、東京でリピートされたが、21年後のブラウン管にあっても一向に遜色ない出来映えであった事を再認識させられた。

こう言うと新人類と呼ばれる一部のバカ共の手合いが、やれ特撮がセコイ等と文句を言う。確かに特撮は後期ウルトラシリーズの方が水準が上だ。がしかし、ピアノ線が見えようとミニチュア丸出しだろうと後期ウルトラがどうしても越えられないモノが、第1期ウルトラ空想特撮シリーズには存在している。その違いがわかるのは、真のウルトラ世代であると言えよう。それが"ウルトラマインド"だ。今は亡き円谷英二・円谷一・金城哲夫が主にうちたてた万人の子供心を勇気づける糧となる「人間の希望」「自然への畏敬」「科学の進歩」という念を、無限の可能性を秘めた未来を信じてはばたかせたメッセージとして、無造作に羅列した世界であった。彼らが言わんとした向上心は、潜在的に我々の心に強く根ざした。そしてそれは無意識的に我々の行動原理にまで影響を及ぼしているのを（石坂浩二調に）あなたはご存じでしょうか？

そう、「ウルトラ世代」の人類たちは全員「ウルトラQ的人間」と「ウルトラマン的人間」と「ウルトラセブン的人間」に計らずも分類されてしまうのです。あなたは今、無人島に行くとします。そこでこの3作のうちいずれか1本のビデオを持っていくとしたら、どれを選びますか？

——選びましたね。芸術志向が強く啓蒙的な文献を好み、体力よりは知力でどちらかというと根クラの人。物語の結末は疑問を投げかけるような余韻を残した結末が好き。はい、それは「ウルトラQ的人間」のあなたです。それに反し（二瓶正也調に）待ってました！とばかりに勧善懲悪大好きで良きマンネリズムにひたれるノンポリ。総じて体力派でノーテンキ楽天主義の明るい奴。そう、「ウルトラマン的人間」の君だ！両者をミックスしたバランスを持つのが「ウルトラセブン的人間」。良く言えばクールな理論派、悪く言えばサラリーマン的で面白味に欠ける。

——我々はこのいずれかの性格にあって、見えざる「ウルトラ」の烙印を秘めて生きている。しかし今、クリエィティブの世界を見渡すと、「ウルトラQ的人間」の多さと共に「ウルトラマン的人間」の欠落に驚く。異様なまでの明るさと高揚感に満ち満ちていた「ウルトラマン」の世界のキャラクターたち。その影響をうけた人々が新たな爆発をしないと、この世界はアンバランス・ゾーンとなってしまうのです……（おっといけねえ！俺もQ的人間になっちまったい！）



永遠の子供心を持つ人に一枚!!

特撮オタッカー待望の2枚目は8大怪獣競演の豪華版。親父と見ても盛り上がれること心至!!

ウルトラマンVOL.2

◆発売中　9800円　第5話「ミロガンダの秘密」第6話「沿岸警備命令」ほか2話

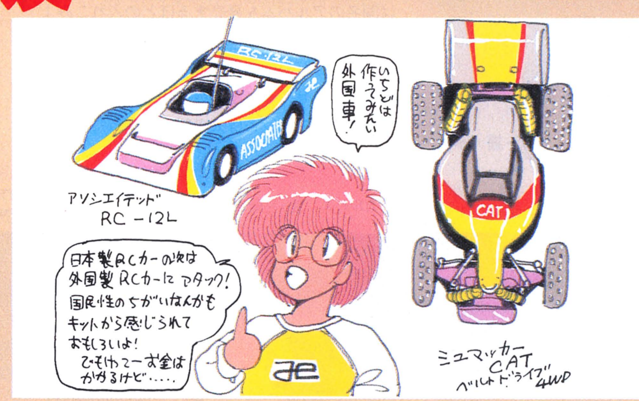
第11回

雨宮じゅんのRCの友　とうとう最高レベルだ!!

LEVEL 5

ここまでRCカーを極めた人なら、やはり外国製RCキットのスグレモノに手をそめてみよう。円高差益還元のメリットで、かってはは目の玉がとび出るほど高かった外国の名車が、かなりお手ごろ価格で入手できるようになった。**アイソシエイテッド**製レーシングカー**RC—12L**（1/12スケール）や2駆オフロード**RC—10**（1/10スケール）などは、専門各誌で名車中の名転と呼ばれる車！　自らの手でその性能を確かめてみるのもRCマニアならではの楽しみだ。

また、最近デビューした**シュマッカーCAT 4WDバギー**は、聞くところによるとものすごいポテンシャルを秘めているとか……。ぜひとも手にとってためしてみたいものだッ！





お流行り（はやり）データバンク

斉藤由貴CFグラフィティ

130分の映画でも15秒のCFでも由貴ちゃんは不思議な光線を送り続けている

多面的アイドル 由貴のCFワールド

弟の隆治クンが内緒で応募した写真がきっかけで由貴ちゃんは「第３回ミスマガジン」のグランプリに決定した。'84年７月のことである。『デラマガ』のグラビアでデビューした由貴ちゃんには各社からのＣＭ出演依頼がドッと殺到。『デラマガ』発売のわずか３週後には明星食品「青春という名のラーメン」が決定してたというから驚きだ。

“アキラに純情をあげた。トシオに誘惑をあげた。先生に胸さわぎをあげたい”のポスターは日本中の青少年に盗まれ、街から消えた。通学用コートに赤いマフラーと手袋。この清純そのものの由貴ちゃんをイメージに作られたのがデビュー曲「卒業」。つまりこのＣＭなしに「卒業」は生まれなかったわけで、トドのつまりは現在の斉藤由貴は存在しなかったこそになる。

このたった15秒のＣＭをきっかけに、由貴ちゃんはご存知のようにドーンと大スターになった。何がきっかけになるかなんてわからないものですね。明星食品以降も出演依頼は後を断たず、富士フィルム、ＡＸＩＡ、カルピス、資生堂、ＮＥＣで日本のＣＭ界を代表する名作の数々を残してきました。

まず「ＡＸＩＡ」ですが、由貴ちゃんサイドは同名のアルバムを発売するほどの入れこみよう。このＣＭのイメージソング「ＡＸＩＡ～かなしいことり」は由貴ちゃんの歌手としての才能を感じさせてくれる最高傑作で、作詞を担当した銀色夏生サンとは大の親友になったというから、由貴ちゃんとしても、なかなか思い出深いＣＭとなっていることでしょう。

女優・斉藤由貴のきっかけを作ってくれたのが「カルピス」。'85年の「ふりむき篇」は一応ハワイのオアフ島で撮影されたものの、シチュエーションは海辺でカルピスを飲む由貴ちゃんが誰かの視線を感じてふりむくっていうだけの実に簡単なモノ。監督さんはこの“ふりむく”って演技を30回やらせたんだけど、由貴ちゃんは１度として同じ演技をせず、周囲をア然とさせたとか。当時のスタッフは「このコはひょっとすると大女優になるかもしれん」と思ったそうだが、ひょっとしなくても由貴ちゃんは大女優になってしまった。今、思い出しても、由貴ちゃんの視線がカメラをとらえるあのシーンには胸が高鳴ってしまう。ドキドキ。翌年の「自転車篇」ではセミの声とかげろうの中で、夢と現実の間を漂う不思議な少女を演じ、「大家族篇」ではイメージソング「ＯＮＥ」と共に優しいパラダイスを確立した。

幻想的なＡＸＩＡやカルピスとは対照的にどこにでもいるフツーの女のコを演じたのが「資生堂」のモーニングフレッシュ。おりんちゃん的優等生イメージじゃなくて、おちゃめですっとぼけなこのＣＭで由貴ちゃんは女のコのファンをドンと増やした。このキャラクターが映画「恋する女たち」に活かされてるのは言うまでもないでしょう。

ＮＥＣシリーズは由貴ちゃんにしかできないってモノが多い。詞を朗読しながら隅田川を下るＣＭも他のコがやったら、三流芝居みたいでギャグになっちゃっただろうし、指をちょっと動かすだけのＣＭも、由貴ちゃんだから意味シンなんであって、他のコだと「えーいまどろっこしい、何が言いたいんだ」になっちゃっただろう。つまりは由貴ちゃんが生まれながらにして持っている才能と、この３年間、芸能界の荒

明星食品

●斉藤由貴のルーツともいえる明星食品のＣＦ



▲セーラー服にひき続き剣道着シリーズも。ミイラや炎に包まれるサスペンスシリーズもあったね

カルピス　四季編① 85年

●カルピスでのデビュー作。この作品が好評でシリーズ化決定



カルピス　夏・ふりむき編 85年

●“見つめられてノドがカラカラです”というセリフ入り



カルピス　夏・シャワー編 86年

●横顔のシルエットだけど、カルピスが美味しそうに見えた



カルピス　夏・自転車編 86年

●シリーズ一の傑作と評判の作品。シュールな世界を演出



カルピス　大家族編 87年



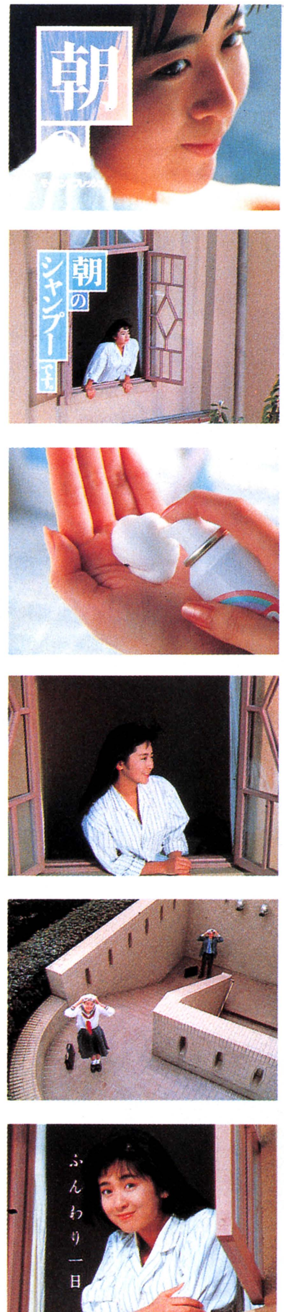
AXIA	NEC	資生堂　モーニングフレッシュ	資生堂　モーニングフレッシュ
●「アクシア」という言葉の意味が、なんとなくわかるシリーズ	●壮大なイメージの隅田川篇。ミュージカル女優ならではの演技	●他の作品とは違い、由貴ちゃんの明るさをメインにした作品	●〝なによー、そんなんじゃないってば〟と照れる表情が新鮮



▲上から「キッス篇」(85年)、「土曜の若者篇」(86年)「ダンス篇」(86年)、「CG篇」(87年)



吊端(つるはし)が由貴ちゃんに会ったのはデビュー直後。ニッポン放送の「銀河」での出来事だ。仕事とはいえこんな可愛いい子と話していいものかと珍しく当惑したものである。その時「卒業」のテレカをもらったのだが、何も知らない吊端はそれを使ってしまった。それもつい最近……30万円トホホ……〈吊端撃彦談〉





波にもまれて培ってきた魅力を結集したのがNECシリーズってワケ。

アイドルに15秒で何かを表現させるとなるとそれなりの仕掛けが必要になってくる。台本やセリフの面白さとか、背景のキレイさとか。でも由貴ちゃんのCMはKYON やナンノと違って何の仕掛けも必要ない。ごくフツーの言葉（言葉もいらないけどね）とあたりまえのシチュエーションだけで、由貴ちゃんはちゃんとしたドラマを完成させることができる。天才だね。

●英語詞「ONE」の優しいメロディーが印象的



カルピス　昼寝編　87年

●ゴクゴクッとのどがなるシーンが話題になった



カルピス　グラスと笑顔編　87年



TOY 速報！ 仮面ライダーBLACK

TVと遊ぶニュートーイ発見!!

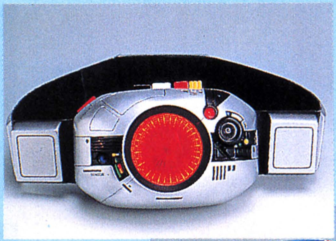
バンダイよりのポストファミコン!? インターアクティブトーイとは!!

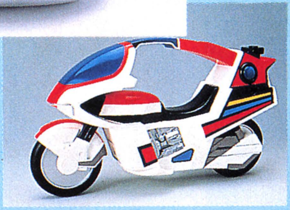




◀(仮)DX変身ライダー人形(予定)¥55

♥(上)ＤＸ変身ベルト(予定)¥4500
(下)ＤＸロードセクター(予定)¥5500







▲毎日放送系日曜日10時より放送中

◀会場には「仮面ライダーＢＬＡＣＫ」のコスチュームも展示され、新製品のデモンストレーションが行なわれた。ベルトをＴＶ画面に向けると、劇中の変身シーンにあわせて、ベルトが赤く発光、回転を始めるのだ。ス、スゴイ!!

去る９月８、９日、浅草でオモチャの見本市が開かれた。さっそく本誌も潜入、ポストファミコンを狙う、ビッグな新製品をキャッチしたので紹介しちゃおう。

さて、10月３日からスタートした「仮面ライダーBLACK」はもう見たかな？　仮面ライダーというビッグネームを継承しながらも、これまでの仮面ライダーとは一味違った、ニューヒーローの誕生を感じさせるデザインだよね。右の写真が、10月に発売される変身ベルトと、続いて発売されるオートバイと人形です。一見これまでのヒーロー玩具と変わらないように見えますけど、これには“インターアクティブトーイ・システム”と呼ばれる、全く新しいギミックが組みこまれているのです。たとえば「仮面ライダーBLACK」の主人公、南光太郎が変身する時、ＴＶ画面からは１秒間に何回と決められた光信号が発せられ、これをトーイ内の光センサーが感知し、始動するという、ＴＶとの一体感も味わえるニュータイプトーイなんですね。信号を感知すると変身ベルトは発光、回転し、ライダー人形は変身ポーズをとり、オートバイは走行を始めるというように各々違ったアクションを見せてくれます。トーイ内のセンサーは、ビデオ録画画面にも反応しますし、また変身ベルトにも、ＴＶ画面から発せられる光信号と同じものを発信する事ができるので、ライダー人形やオートバイを始動させる事ができます。

▼(左)ファントムストライカー(予定)¥6800
(右)パワージェット(予定)¥6800





さて、もうひとつの目玉を紹介しちゃおう！こちらもインターアクティブトーイ・システムを使ったもので、10月22日ＴＶ朝日系でスタートする、外国ＴＶ映画「キャプテン・パワー」にあわせて10月から発売される。「キャプテン・パワー」は、最新のＳＦＸを盛りこんだＴＶ映画で、人類征服を目ざす機械軍団バイオ・レッドと、それを阻止すべく立ち上がったキャプテンパワーと、ソルジャーズ・オブ・ザ・フューチャーと呼ばれる５人の仲間達との戦いが描かれます。「スターウォーズ」と「宇宙空母ギャラクティカ」を、たして割ったようなＴＶ映画で、相当期待できそうな作品。それをもっと楽しくさせてくれるのが、パワージェットＸＴ－７というジェット型ハンドガンです。これを使えば、ＴＶ番組とシューティングゲームをする事ができるんですよ！　パワージェットをＴＶ画面の敵機に向けてねらいつけると敵機が射程内に入った事を知らせる、オン・ターゲットランプが点灯するので、その時発射すればいい訳です。光線が敵機に命中するとポイントがあがります。反対に敵機の光線が命中するとポイントが下がっていき、最後にはビビビという機械音と共にコクピットが吹きとぶという仕掛けになっています。また同時に発売されるバトル・トレーニング・ビデオでもゲームを楽しむ事ができ、レベル１から３までが揃っている。ＴＶ画面だけでなく、ファントムストライカーなどハンドガン同士のシューティングゲームもできる。この他にも、ＴＶ画面からの光信号を受信すると発光する、キャプテンパワーの人形、パワーオンや、各関節が自由に動く、機械化軍団の人形を発売される、こちらをコレクションするのもいいかもしれない！(レポーター/草刈健一)

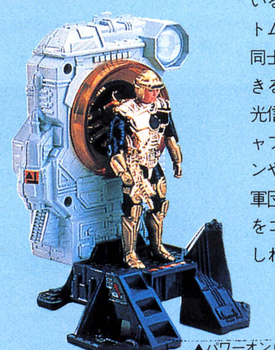
CAPTAIN POWER キャプテンパワー



◀10月22日テレビ朝日系18:50分放送開始

◀バトル・トレーニング・ビデオが流された会場では多くの人達が、パワージェットを使ってのシューティングゲームを楽しむ事ができた。もちろん、我々も熱中してしまった。





▲パワーオン(予定)¥4200

JOT

全日本オナペットTOP40選考委員会会長
吊端撃彦のオナニー放談

友香、愛に続く強力オナペット・高橋!!

JOTファン、ひいては私吊端ファンの間で“吊端名人は一体夏をどう乗り切ったか”が話題になっているという。お答えしよう。署いときには辛いものが一番。その法則にのっとって吊端は、体内だけでなくイチモツにもタバスコを塗って毎年夏を乗り切っているのだよ、フォッフォッフォッ、こりゃたまらんわい。

さて今月のチャートだ。八重歯のロリドル・立原友香は相変わらず強いが、下のほうから着々と上がってきた4位の高橋めぐみの勢いもなかなか。おとなしそうな美少女で、こちらがどんなスケベなことを強要してもイヤイヤをしながら受けいれてしまうような、男の変態性を刺激する小娘だと吊端は思う。ナワでしばいてバイブレーター入れたままコートを着せ、外を連れ歩いて泣き顔を楽しむ…うーむ、頭がコーフンで錯乱してきた。

今月	先月	TOP10 GAL
1	1	立原友香
2	3	かがみ愛
3	5	星真琴
4	初	高橋めぐみ
5	2	高樹陽子
6	6	前原祐子
7	初	豊田香里奈
8	9	河合ゆい
9	8	石田くみ
10	初	桜沢ありす

7位の豊田香理奈は、Dカップと気の強そーな挑発的な目がたまらねえお嬢さん。ビデオ「惨愛夢」では2人の男に犯されるスチュワーデスに扮しているが、バストをむんずとつかまれたときの表情で、止まらずの4連発!! Dカップのわりにきれいな乳首もそそり度100である。

10位の桜沢ありすは、罪のない福々しい顔をしていると思う。それだけのお人。



◀「虐愛夢」(せいふく舎)の桜沢ありす。人がよくて体力のありそーな看護婦役。激しい強姦がたまらんね



◀「桃尻吐息」(CANDY)の高橋めぐみ。中年おやじのクンニに燃えまくる女子高生めぐみ…でへへっ

BOOK

〔生きつづけるリカちゃん人形〕

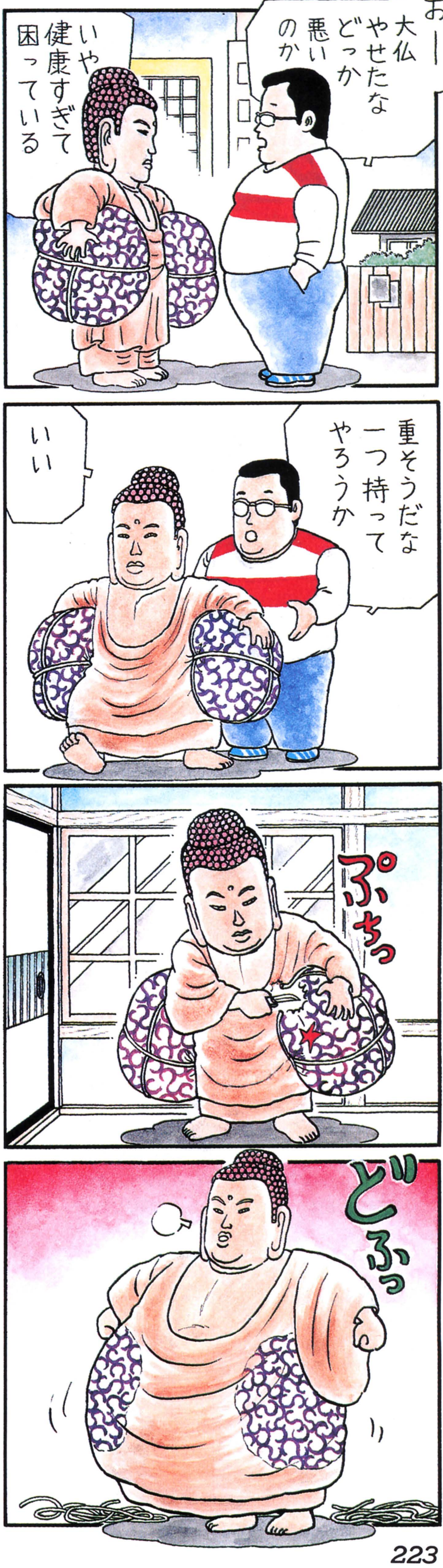
とんねるずのギャグに、リカちゃんがボーイフレンドの立花わたる君と男女交際して、あげくの果てにABCD…ってのがあったけど、そこら辺のうんちくを深めたいキミにぜひ一冊! リカちゃん人形とその周辺の変遷をめぐって、高度成長以後の少女文化を探ろうというマジメな本であるが、これから人形フリークになろうとする人の基本書としておすすめだ。図版も多いよ。





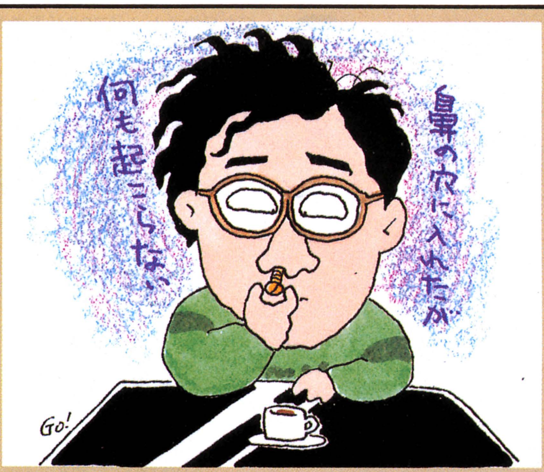
◀増淵宗一(ますぶちそういち)「リカちゃんの少女フシギ学」新潮社 1100円 著者は、美学美術史専攻の日本女子大教授。

大仏くん
山松ゆうきち



OTACKER SYNDROME NO.6

小田嶋隆のオタッカー考現学



初登場！ＳＦファンタジーオタッカー‼ 果して「ノストラダムスのネジ」とは？

今回はＳＦファンタジーオタッカーの存在と、彼らの持っている、ある恐るべき能力について書く。私はここのところ体調が悪い。これは偶然ではないのである。

厳しい初夏の日射しにもようやく衰えが見え始めたある９月の午後。私は板橋区下赤塚の路上で、１本のネジが打ち捨てられているのを発見した。ネジ穴のないネジ、まるで私のようだ、などと秋の風に頬を撫(な)でられてちょっぴりおセンチになりながらも、私はそのネジを拾い上げた。オタッカー研究にはこうした地道な観察・採集活動が不可欠なのである。

「わはははははははははは」

謎の笑い声は、上から聞こえてきた。見上げると、木造モルタルの２階窓のベランダで、異様な扮装をした少年がこちらを見ていた。

「わははははははははっはっは」

どうやらＳＦオタッカーのようだった。黒い風呂敷を頭に巻き付け、ガラス球のついた杖(つえ)を振り回していた。恐らく手製のアイテムであろう。オタッカーもアイテムを自作するようになると末期症状だ。そういうオタッカーは現実との接点をほとんど失っているのが普通だ。

「汝(なんじ)が手にしているのは、世界をとめているネジじゃ。動かしてはならぬ」

「汝」などと妙な古語を使うのは、ＳＦオタッカーの中でもファンタジー派に属する者の特徴だ。彼らは、突飛なアイデアで一日中頭を一杯にしている。　私は無視してネジをポケットに入れた。すると、ベランダの上のオタッカーは何やら祈り始めた。

「おおお、今こそ悪の封印は解かれた。おおおおぉぉ、ダチュラド　メルクゥウゥウ……」

後半部は、段々声を小さくしながら、フェイドアウト効果を出しているようだった。「セルフフェイドアウト」である。

「変なヤツ」と思って私が見上げると、黒風呂敷のオタッカーはもうそこにはいなかった。以来彼は二度と私の前に現れていない。

驚いた事に、その日以来、世界は少しずつ狂い始めたようだった。飛行機はばんばん落ち、地震や水害や異常気象が世界各地で頻発した。おまけに富士山まで不気味な胎動を始めた。どうも、この世界のネジが１本足りなくなっているような気配なのである。

さすがの私も少し気味が悪くなってきた。私は黒魔術に詳しい知合いのオタッカーに相談してみた。彼の鑑定によれば私の持っているネジは「ノストラダムスのネジ」かも知れないという。「ノストラダムスのネジ」。何やらいわくがありそうだ。しかし、

「そのノストラダムスのネジというのは一体何なのだ？」

と私が聞くと、彼は秘密めいた口調で

「それはですね…………」

といって焼きそばパンをほおばった。それ以後の彼の発言はモゴモゴしていて、聞き取る事ができなかった。

そういうわけで、私の持っている「ノストラダムスのネジ」は、依然として謎のネジなのである。

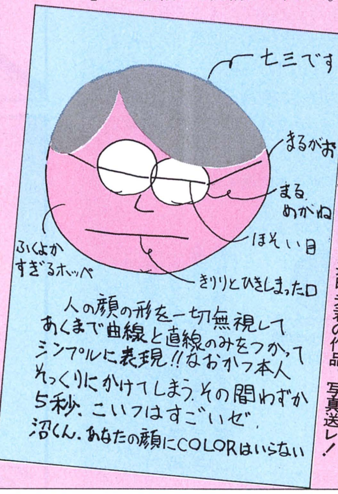
Goちゃんの似顔絵男爵



こんにちは。今日も仲よく似顔絵のお勉強をしましょう。今回の優秀作はいきなりの簡単な絵を送ってくれた渡辺君に決定です。

渡辺君の絵が特別他の作品より技術的に秀れていたというのではありませんが（失礼）、モデルの沼君というのがホントにこんな奴かもしれないと見る者の想像力をかきたててくれる点を買いました。たぶん沼君はこのような金太郎飴みたいな顔なのでしょう。似顔絵というのは本来描きこめば似るものなので、シンプルな線で似せるのはムズカシイ。かの山藤章二氏をして「和田誠氏の似顔絵にはかなわない」と言わしめた所以(ゆえん)です。しかし渡辺君の今回の入選はモデルの素材に負うところが大きいのであまり威張(いば)らないように。

おしくも佳作の酒井君。どこかひとつ「ここはソックリなんだろうなぁ」と思わせる部分がほしかったですね。でも線は迫力あります。続けて描いて下さい。なおそろそろ「誰もが知ってる人」の似顔絵にも挑戦して下さい。



▶今月の似顔絵男爵、福島県の渡辺昭夫君の作品。写真送レ！



▶おしくも佳作の東京都の酒井秀敏君。次回を期待しています。

●業務連絡　最近のお便りでは、ＧＯ！氏の似顔絵よりも「弟子希望！」「サイン希望！」が圧倒的に多い。先生が特に認める常連は、弟子になる可能性もあるかもしれない。

カロッツェリア庵跡

ミニカー通信



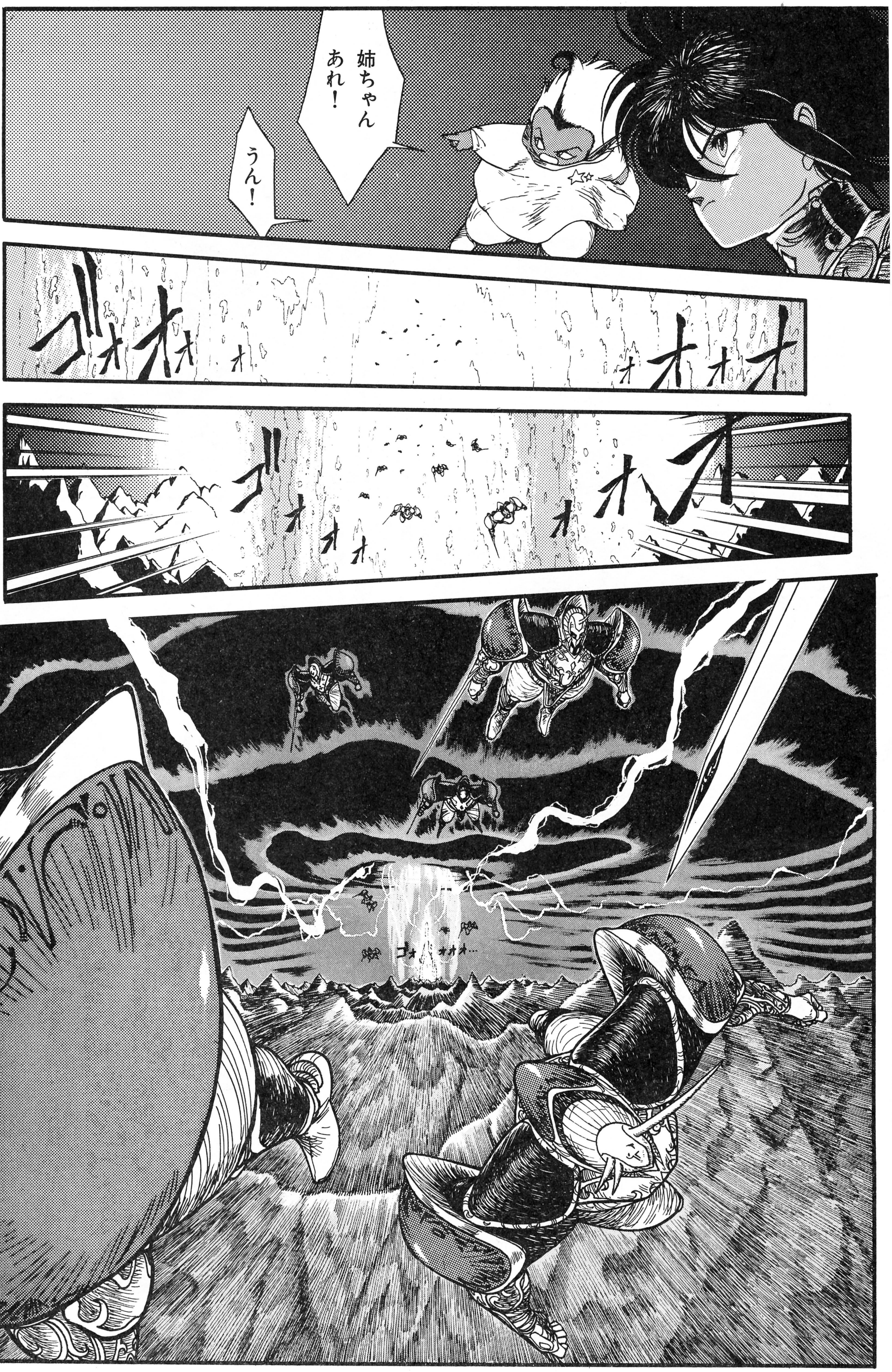
◀バリエーション集めは、足で探すのがマニアの本道である

オモチャ屋巡りもまた楽し

大学時代、私は空港の搭乗チェックでブザーを鳴らしてしまったことがある。バッグの中に、しこたまミニカーをつめこんでいたせいであったが、係員はおびただしいミニカーと私の顔を見くらべ、フジギそうな顔をしていた。いまになって思えば「弟からたのまれましてねアハハ」とその場をごまかした自分が情けない。ま、とにかく、私は旅行なんかする時は、かならずその土地のオモチャ屋に立ち寄る。都会でとっくに絶版になってるモデルを見つけた時は、生きていてよかったと感動するのである。



セリナ、はっするごー!!で次号!!


姉ちゃんあれ！
うん！
ゴオオオオ
オオオオオ
ゴオオオ
オオオ
ゴォ…オオオ…


先手必勝！むりやりよ!!
わっ！待つだに！
！！
あぁっ！
ドラゴンスレイヤー
てことは
何かが近づいてるってわけね


ゴォォ
ォォォ
ひゃあ～～～ こりゃあ いかにもって 所に来たわな ～～～
まるで溶岩で できた城だに
こんなにすごいのが どうして空から 見えなかったの かしら
そりはきっと ヴァイデスが 結界を作って いたんだに
それよりと… どうやって 入るかに？



き貴様っっ
どうして!
ありゃあ 今度はあっちに 行っちゃったわよ
いいから ついてくるんだ!!
何でこんなに 岩肌すれすれに 飛ぶのよ!
いちいち 気にしない ことだに
頂上に出る だに!!
何かあんのかな!!


伯母上…おわりましたよ…
チャッ
御苦労であったシアン
これでヴァイデスも喜ぶであろうよ
少々物足りない気もしますがね
グッグッグッうぬは強いからのう…
では行こうかシアン
はい
まて…よまだ…決…着はついて…ねえ…
ムク
何ィ?!

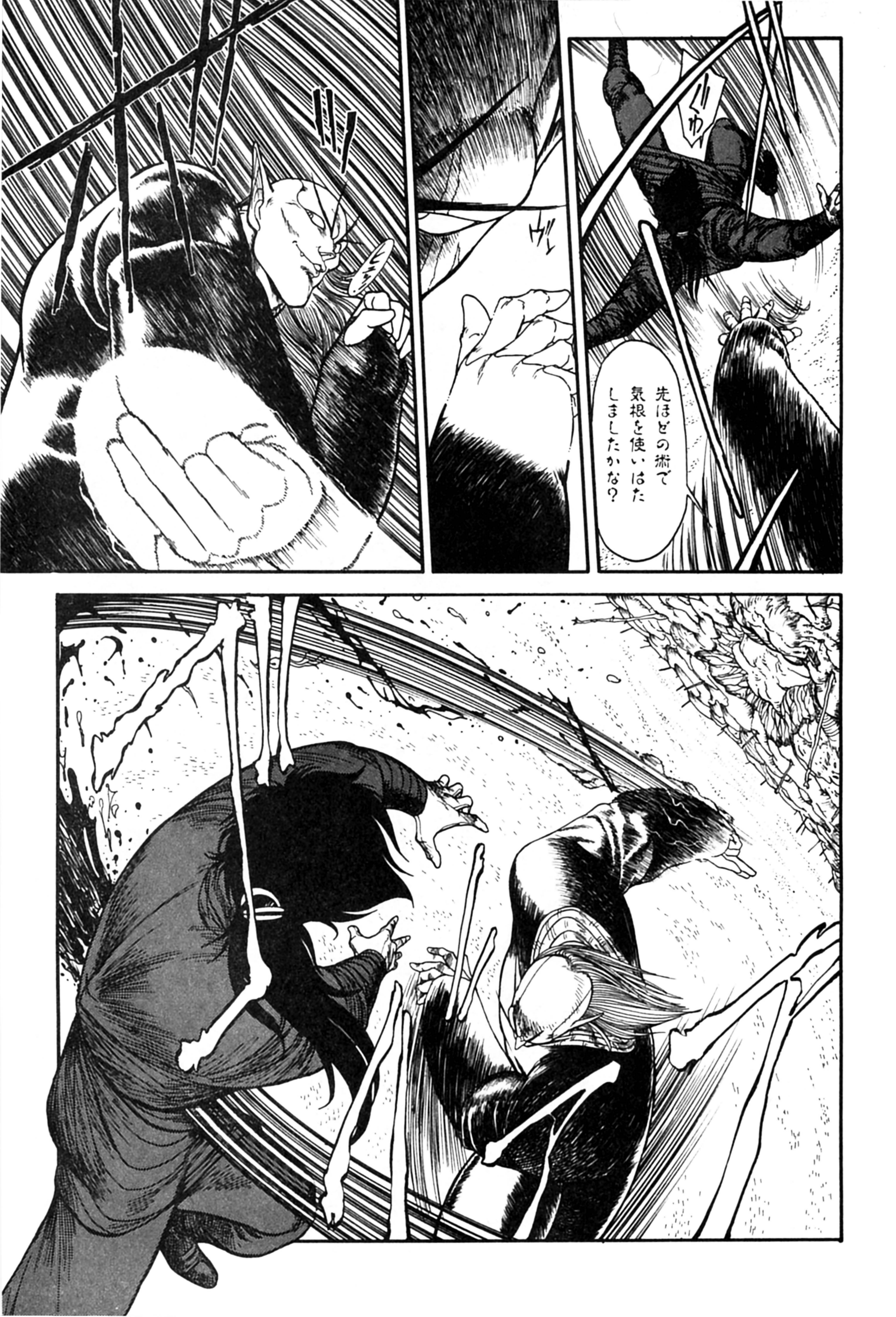

さよならだ
ボッ


やはりそうこなくてはね
しかし
ぼちぼち



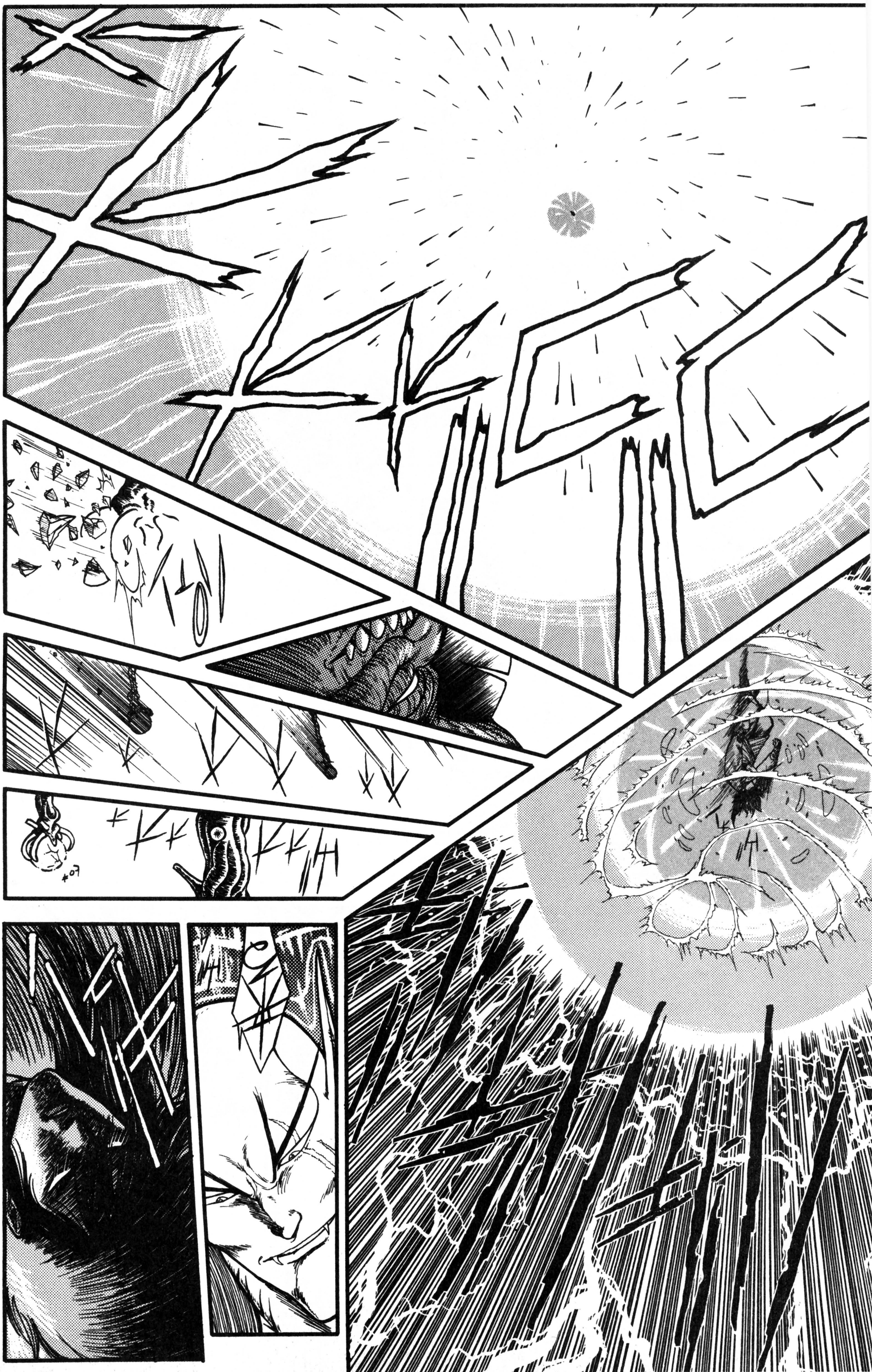
う……
ぐ……
君はなかなか死なないなあ
しかし私にとってそれは喜ばしいことでもある
それだけ楽しめるからね
ハハハハハハ
お…
おのれェ〜〜
はあ はあ


どうしました？
顔色が悪いですよ
貧血ですか？
ハッハッハッハッハッ
ホラホラ内臓が
出てますよ
フッフッフッ…
私がすてて
さしあげ
ましょう


ぐじゅ
先ほどの術で気根を使いはたしましたかな？
ヴン
!!!



ボ
ヒュッ
くそったれ!
パリ
パリ
てめえらのおかげで手持ちの武器がなくなっちまったじゃねぇかよ!
ならば私も素手でお相手いたしましょう
バカに…
するなよ!
素手になったとたん攻撃がずいぶんちゃちになりましたね
スッ
疲れたのはわかりますがそんな技では私を殺すことなどできはしませんよ!
!!




のうシアン あの男この中から 出て来れると 思うかや？
そうお思いに なるからこそ 私を呼ばれたのでしょう
それ！
そうでなくては 面白くありません からね…フフフ


でもエルビス…あんた達はつれていけないわよ…
バウ？
ここから先は何があるかわからない…危険だから
あたしがもどってくるまで安全なところにかくれてなさいね…
ウキキッ!
ホラッ!泣かないの
うひゃひゃ
やめてちょうだいエルビス♡
大丈夫！ちょちょいとやっつけて迎えに来てあげるから心配しないで待っててね♡
………
見た事ないけど
ヴァイデス
めでたしめでたし
元どうりになった人々
スパッ
えーん
おほほっ
わーいいかしてるーっ
猫目小僧マジシャン
グラマー かっこいい 上品 セクシー つよい ステキ イカス きれい
あたし
きっと戻るからねーっ！
エルビス
…いってくるね
………
ぐすっ…


そういえばこの甲冑飛べるのよねどうすんの？
飛びたいと思ってジャンプすればあとは自由自在に考えた方向に飛べるだに！
へェ〜〜っ簡単なんだ
ところで姉ちゃんヴァイデスのいる場所を知ってるのかに？
？？？アゾルバの城じゃないの？
オリは違うと思うだに
じゃあどこなのよ？
へへェ♡
出番なくて淋しいの…
よしよし
なでなで
その時のための道具がこれだに!!
これは邪悪なる力のある方向へ飛んでいってくれるだに
だからこれについて行けばヴァイデスのところに行ける
それじゃあさっそく出発しましょ！



…姉ちゃん どうしただに?
ないの…
くしくし
何がだにっ
ガッ
ドラゴンスレイヤーをなくしただにかあ――!?
右腕を見せるだに…
はい…
ドラゴンスレイヤーは使わない時や安全な時は腕の水晶の中に封じられているんだに
どうして?
それだけ強力ってことだに
ちゃあんとあるだに…
えっ?何処に?
ほっ
ヘェ〜〜〜この中にねぇ〜〜〜



わー軽いんだ
何もつけてないみたい
軽いだけじゃなくてとっても軽くて丈夫だに♡
ふうん
あっ あれ？
あれ？ あれ？ あれ？ あれ？
キョロ
キョロ
キョロ
キョロ
アレッ?!
カロン
コロン
コロ
コロ
カラ
コロ
あぶぶぅ
あばばあ

天上界から無事地上に生き返ったセリナ!! いざ溶岩城へ!!





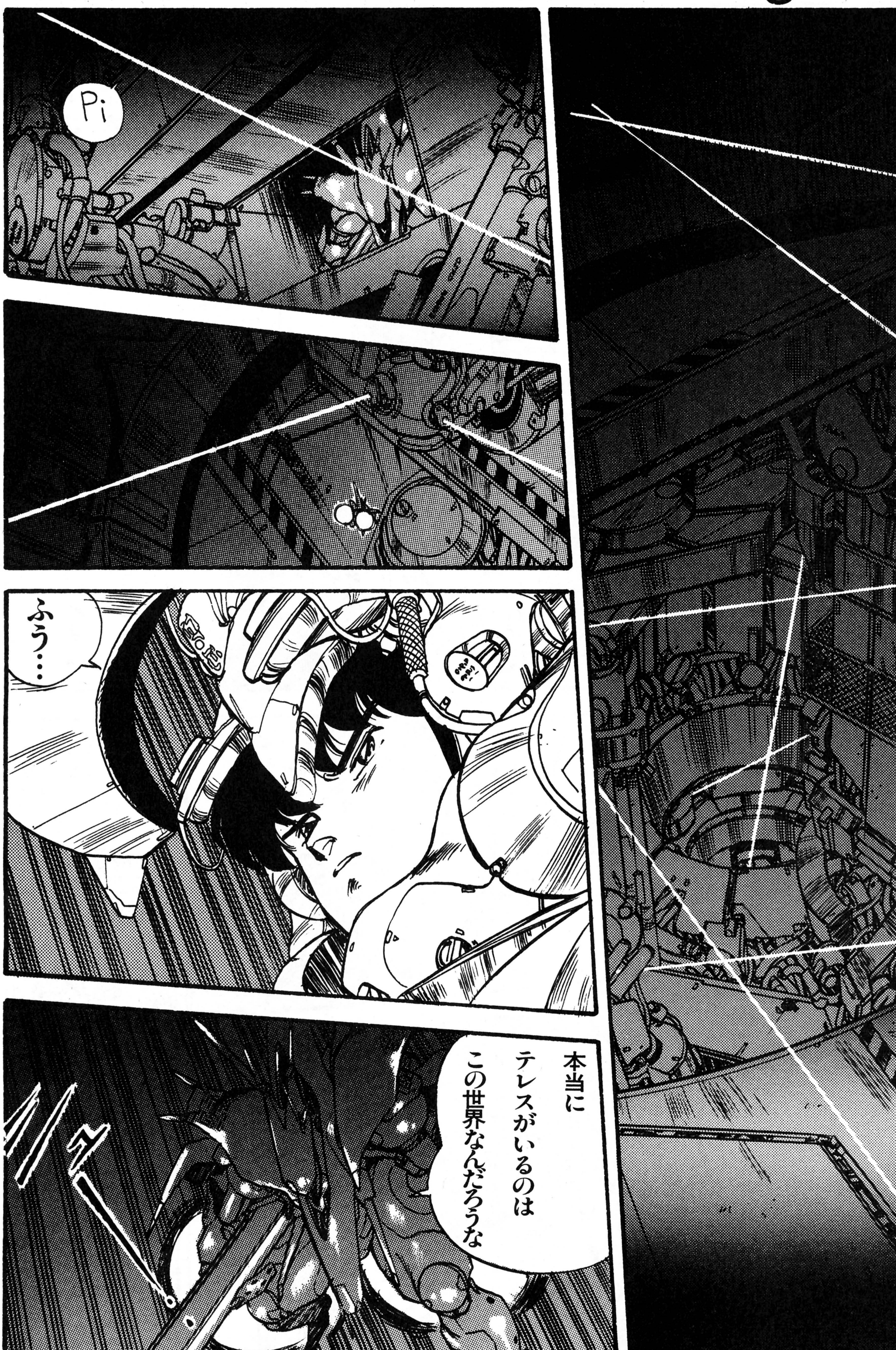
第2部第8話・完　次号(11月8日発売)につづく


包囲されてるぞ!!
罠のようでございますな
最初から誘いこむつもりだったようで…


ドドーン
シュウウ。。
ヒュー
ご安心を
私は一応
大丈夫です
イイイィーン
そうらしい
な……
右へ!
!!


パトロールでございます!!
ギャッ
ブォッ
E.Sのフォルムが前半とちがうなァ… ま いっか
でも E.S とゆうよりは P.S もしくは L.M だね こりゃ
撃ってくるぞ!!
フィーン
ジャキーン
チッ
正面!
ドン


ライ様が
ヴァグランツとして
獲得した感覚が
そう示しております
もっとも
それを認識
できるだけの訓練が
不足しておられる
ようですが……
チェッ
お前は…
!!

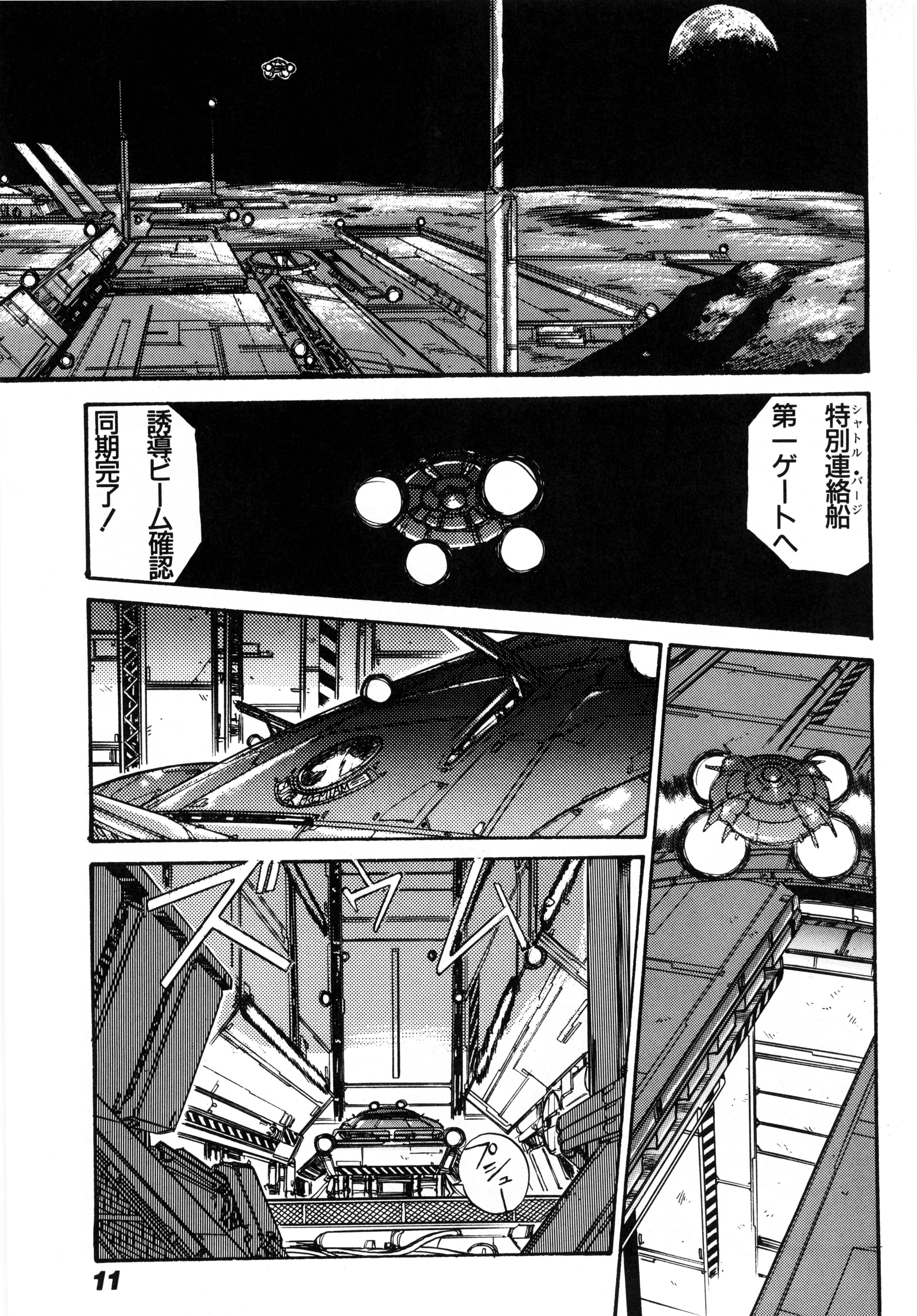

Pi
ふう…
本当に
テレスがいるのは
この世界なんだろうな

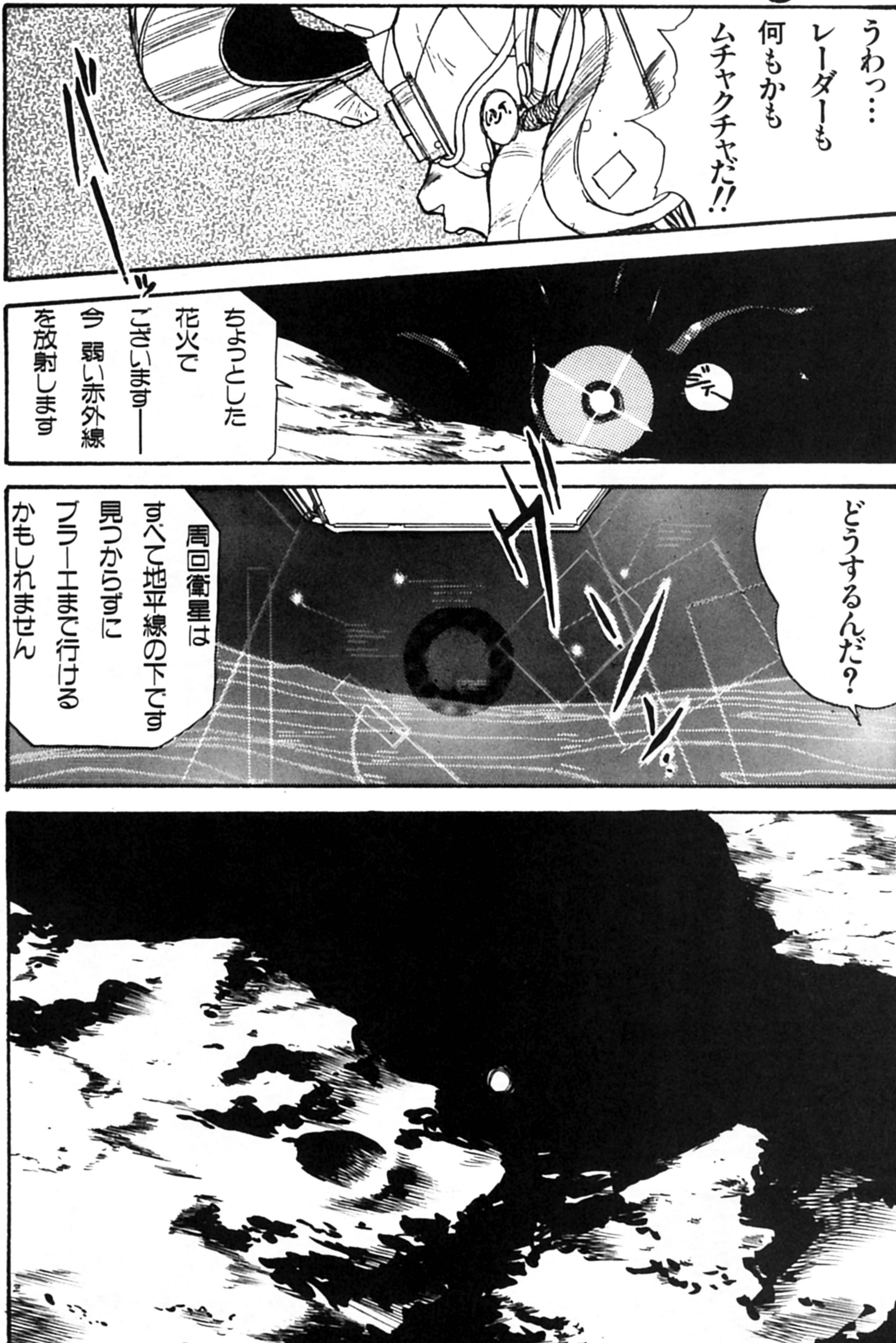

手始めに
社よりの重大放送を
送信する！
全チャンネル開け!!
最大優先度(マックス・プライオリティ)送信!!
私はビュスレン社社長
T・M・ビュスレンだ
本日 わが
ビュスレン企業連合は
アムラック連邦と
停戦交渉に入った…
長期にわたり人的資源を
浪費し続けた超大国(アムラック)に
かわり 真の効率経営を
私は約束する
中佐殿…
私は…
もう一度だけ
チャンスをやろう
例の小娘のところへ
案内しろ！
おそらく仲間が
近くまで来て
いるはずだ……

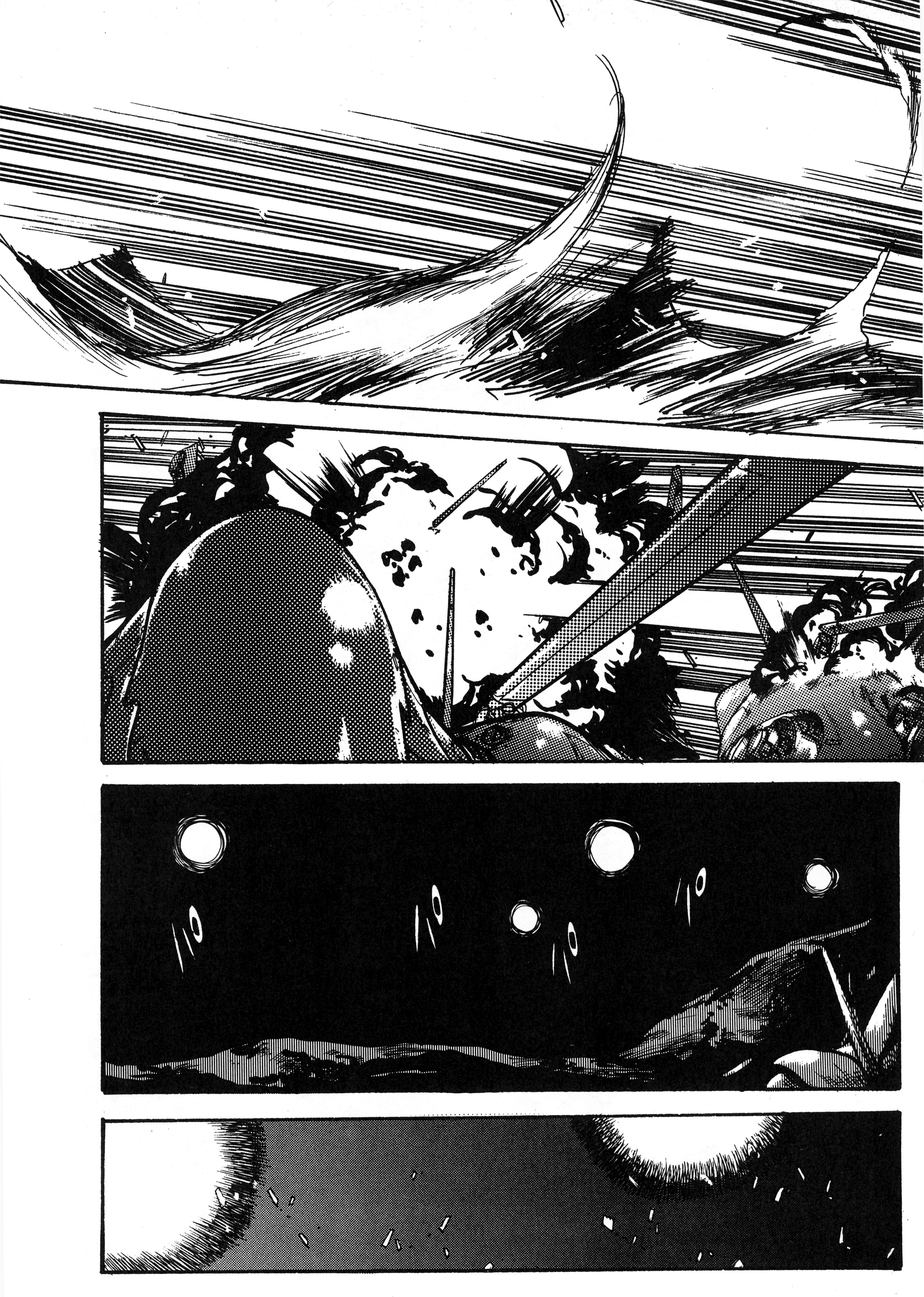

君は無能だな!
フォーヴが誤作動したことを確認できるのか?
いえ 確認不能な情報に賭けるにしてはランニングコストが…
愚か者め! 君は少尉に降格する
プシュ
ただいまより当基地は 総司令部直属特務士官ヴェルドが指揮を代行する!!

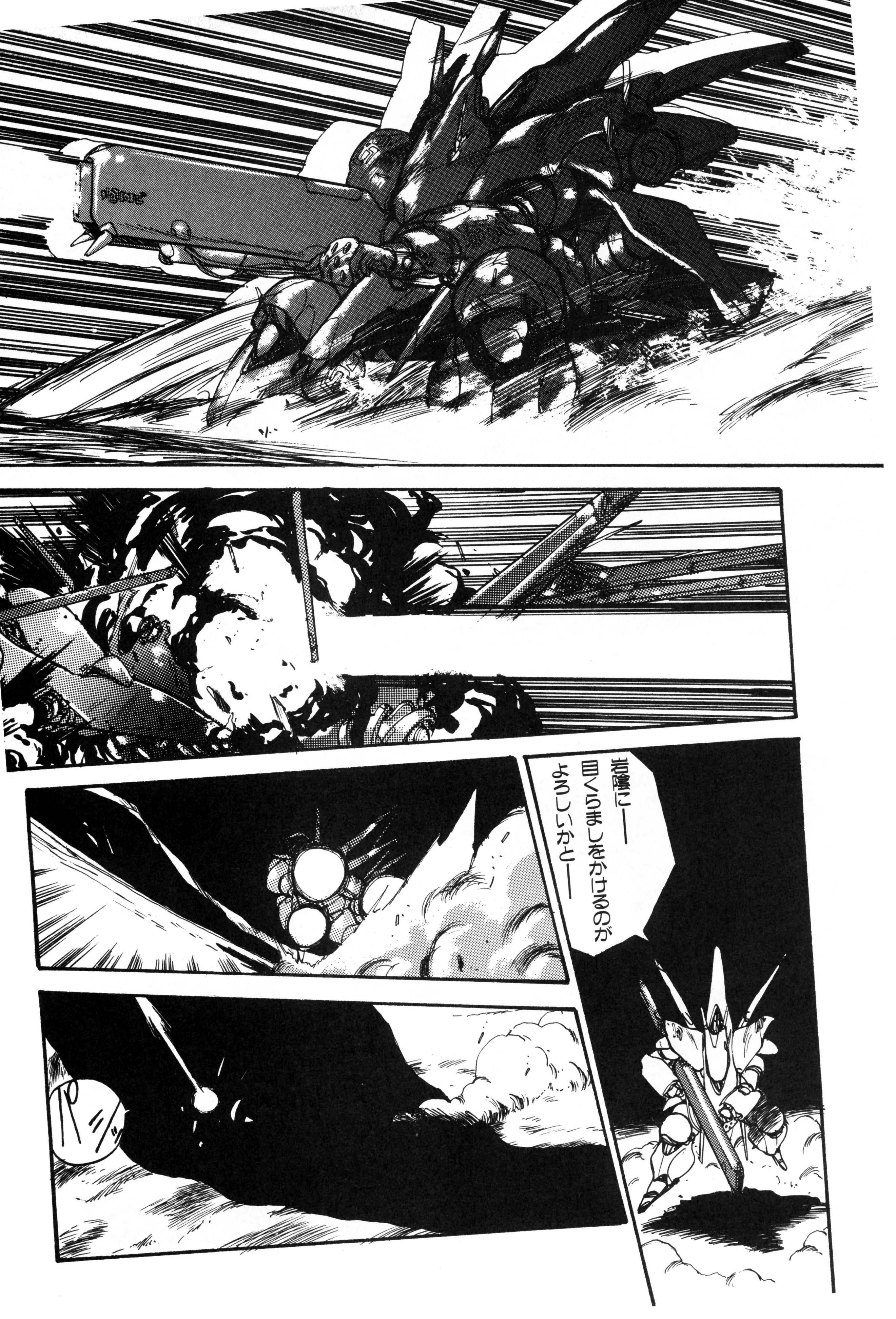

自分であります
ヴェルド特務官殿
当基地司令官
ウェルザワであります
今のスクランブルは?
確認中です
フォーヴの誤動作かもしれません
前線基地からの報告では
緊急出動がかかった時点で
探知システムは何も捕捉していませんでした
おそらくは 自動迎撃システムが混乱して
同志撃ちを…
少佐!!

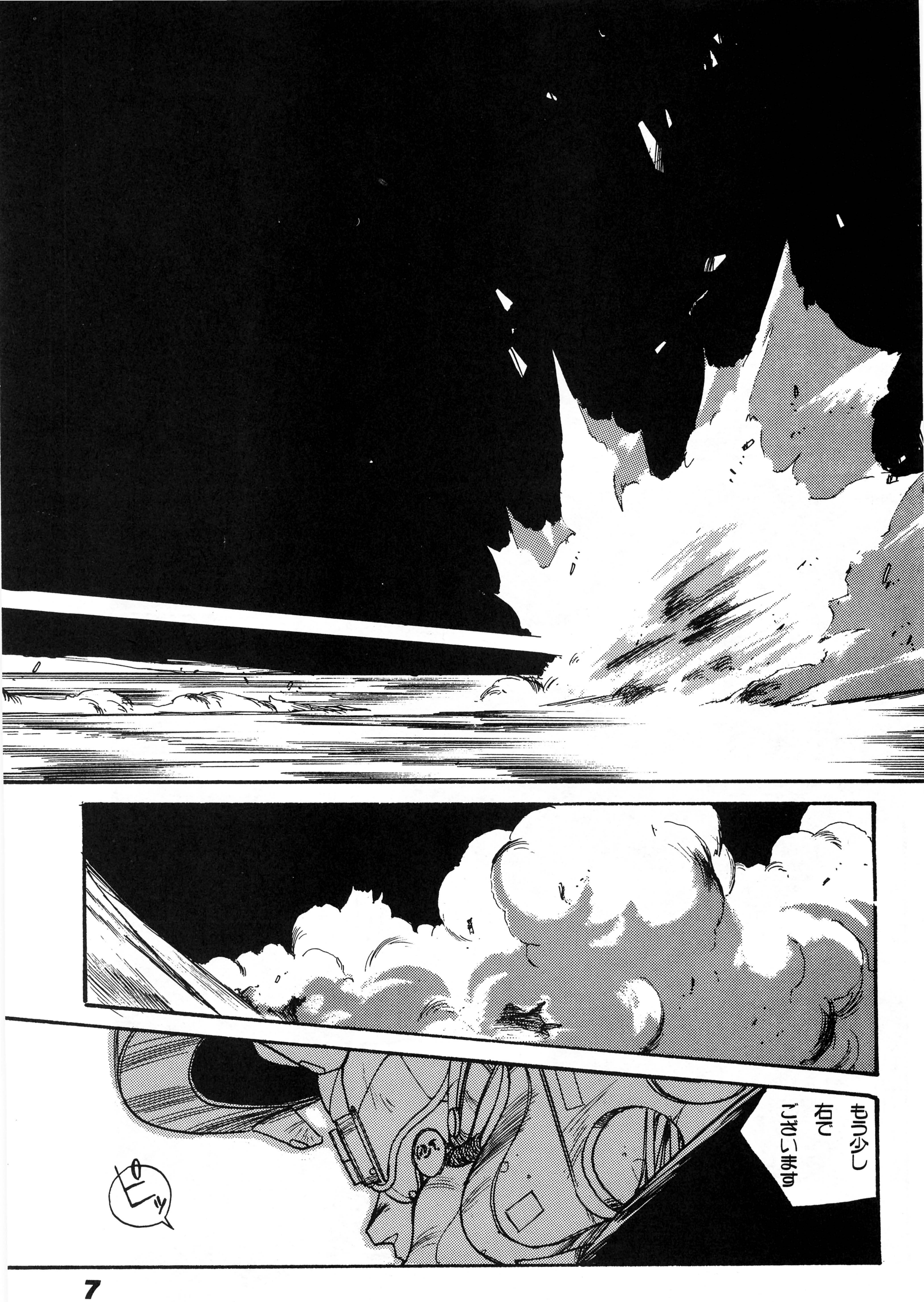

ザワザワ
ザワザワ
ツ
お疲れ……
!
ビクッ
カタ
第一級警報(スクランブル)を解いたのは誰だ!


特別連絡船（シャトル・バージ）第一ゲートへ
誘導ビーム確認 同期完了！


うわっ…
レーダーも
何もかも
ムチャクチャだ!!
ちょっとした
花火で
ございます——
今 弱い赤外線
を放射します
どうするんだ?
周回衛星は
すべて地平線の下です
見つからずに
ブラーエまで行ける
かもしれません




岩陰に――
目くらましをかけるのが
よろしいかと――


もう少し
右で
ございます
ピッ


この近傍世界一帯は
超N/W(ネットワーク)システムの影響下…
シフトは完璧に
追尾されております
……なら
振り切ってやる!!
中央突破します
レール・ガン射程内まで
あと5秒——
私の性能は
上昇変換作用(アップ・シフト・エフェクト)で
通常の2.7倍に
上がっております
しかし…
ジャキ
お構え
下さい!!
プシュ
!!
パッ


――どうして
今まで見つからずに…
ヴィ
――とにかく
司令部に
問い合わせる
またた！
どうして待ち伏せ
されるんだ!?


誰が警報を出したんだ!? 俺達じゃないぞ！
……「機械参謀(フォーウ)」だ……
人工知能が？ まさか!? あれは最終戦争用の——
んっ!?
光点(ブリップ)が現われた！
あそこには隠れるクレーターなんてないぞ！



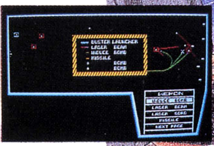
単行本「神星記ヴァグランツ」(第1部)絶賛発売中!!(定価八八〇円 角川書店)

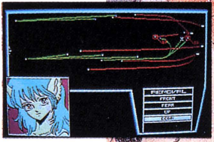

月面基地にライ出現!! システムの追尾をかわせるか!?
なんだ!?
いま監視モードにきりかえる

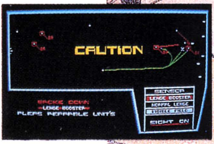

神皇記ヴァグランツ
Vagrants
Story
ヴォクソール・プロ
art
麻宮騎亜
POLICE
SECT:8
ブラーエ襲撃

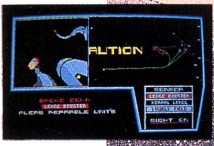
ヴィダル、ファースト・アタック――!!













Valzell

ヴ ァ ル ツ ェ ル

シュミレーションアドヴェンチャー・ウォー

史上初、音声によるコマンド入力(ジャストサウンド-SE使用時)、FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込んだ、スペース・ファンタジー!!

2ドライブ専用、ディスク三枚組　定価8,800円

JASTSOUND

(ジャストサウンド・シリーズ可)

――10月中旬 新発売――

●対応機種●

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA　PC-98シリーズ(但し、XAは除く)

FM-77AV/20/40　X1シリーズ　MSX

全国各地へ通信販売

方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。

銀行振込口座 三井銀行経堂支店(普)5252817

株式会社 ジャスト　JAST

TEL：03(706)9766　FAX：03(706)9761

〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F/5F



昭和61年7月3日第3種郵便物認可
東京都千代田区富士見2-13-3
☎03-238-8523(販売部)
発行所 角川書店
定価490円

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397711492 雑誌13977-11